BRUNO HELMET • KISS: PSYCHO CIRCUS • ANIMAL URBANO

ISSN 0329-9813

COMIQUEANDO

#37 ENERO 1999 AÑO 5
ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 575 ptas
MEXICO 30$nm.

REPORTAJES
MARK WAID
DANIEL TORRES

TODO SOBRE LAS

GUERRERAS
MAGICAS

35 AÑOS DE
DAREDEVIL

PRIMICIA: LA NUEVA
STAR WARS

YWING

LEJOS, EL MEJOR COMIC ARGENTINO DEL '98

CABALLERO ROJO Nº6

TONI TORRES • MARIANO NAVARRO • EDUARDO RISSO

PEDILO EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

por Andrés Accorsi

Hola, qué tal? ¿Disfrutando las vacaciones? Espero que sí. Por acá, todo bien, aunque a veces no todo sale según lo previsto.

Plan A: Queríamos co-editar con Imaginador un team-up entre Animal Urbano y el Caballero Rojo y estábamos embalados, trabajando duro para tenerlo listo para fin de año. **Obstáculo insalvable:** Imaginador no renovó contrato con los autores de Animal, por lo cual decidió no coproducir con nosotros el especial, y nosotros no podemos producirlo íntegramente por nuestra cuenta. **Conclusión:** El team-up quedó para más adelante y Toni se puso a trabajar en un nuevo guión que estará listo para ser publicado recién en Marzo. Es lo que hay.

Plan B: Queríamos que el especial de Neil Gaiman que presentamos en Fantabaires fuera el primero de una serie de especiales monográficos, co-producidos con una editorial española. **Obstáculo insalvable:** Si bien la venta fue decente, la realización técnica del especial nos presentó un sinfín de problemas y el resultado final no nos terminó de convencer. **Conclusión:** No habrá más especiales de la Colección Prestige, por lo menos con la participación activa de Comiqueando. Si armamos algún otro especial, lo haremos por la nuestra y chau.

Plan C: Hace tiempo veníamos planeando la realización de un Festival de Animación Argentina Contemporánea, y hasta llegamos a tener lugar y fechas confirmados para Septiembre. **Obstáculo insalvable:** Yo volví de mi viaje a fines de Agosto y no me alcanzó el tiempo para promocionar y difundir el festival como correspondía, con lo cual se suspendió. **Conclusión:** Lo presentamos como un evento adentro de Fantabaires y fue tan, pero tan grosso, que no creo que aguantemos hasta el próximo Fantabaires para hacer otro. Estén atentos!

Plan D: Mis expectativas personales para este último Fantabaires no eran de las mejores: muchas empresas metiendo mano y pocas laburando en serio, varios artistas invitados que se echaron atrás a último momento, muchas trabas y demoras en el lanzamiento de la campaña publicitaria y varios indicios de que, más que una fiesta comiquera, la convención iba a ser El Show Multimedia del Capitán Kincho. **Obstáculo insalvable:** Los comiqueros dijeron presente en masa, todas las salas donde hubieron charlas y proyecciones referidas al comic se llenaron, los artistas invitados firmaron y dibujaron a cuatro manos, el stand de Comiqueando vendió fenómeno (los de casi todas las otras editoriales nacionales, también) y yo la pasé mucho mejor que en los dos Fantabaires anteriores. **Conclusión:** Fantabaires ya es un espacio comiquero a prueba de idiotas: venga quien venga, auspicie quien auspicie, caiga quien caiga, una vez por año los comiqueros de todo el país tenemos una cita impostergable para pasarla bomba todos juntos durante cuatro días que son nuestros, más allá de quién ponga la guita para hacerla posible. Realmente, una masa.

En otro orden de cosas, aprovecho para darle la bienvenida a Caba, un nuevo miembro del staff que llega con nuevas ideas, y a José Luis "Anarky" Gaitán, que está con nosotros desde hace un tiempo, pero en este número empieza -además- a escribir. Trapito Gatti también anda de nuevo por nuestros pagos, así que pronto retomará sus colaboraciones, y para el próximo número tenemos otra incorporación: Fabián Montaner, un coleccionista de aquellos, que nos envía sus trabajos desde Alemania. Seguimos agrandando la familia.

Y ya que nombré el próximo número... agárrense fuerte, porque se larga la nota más pedida de la historia de Comiqueando: el suplemento central de la Justice League! El Dr.Sax y yo estaremos produciendo cuatro páginas por bimestre de lo que será el informe más grosso jamás escrito sobre la Liga, algo así como una biblia definitiva de la plana mayor del Universo DC. Y además, los reportajes a Naoko Takeuchi y Fernando de Felipe y mucha más papa fina. No sé cómo van a hacer para aguantar hasta Marzo....

Y después de eso, Comiqueando cumple 5 años (se vienen los festejos, se vienen) y el Saló de Barcelona abre la (leer con voz de locutor de los dibujos animados de la Warner) Temporada de Convenciones que tendrá, como atractivo excluyente, la 30º edición de la San Diego International Comic-Con. Todavía no tengo el cronograma de viajes muy definido, pero Comiqueando va a tener -como en el '98- una presencia activa en las reuniones comiqueras más grossas del mundo.

Bueno, basta de sanata. Aprovechen los días tranquis del verano para escribirnos, o para leer comics copados que nunca hayan leído. Hay muchas recomendaciones en Mesa Redonda, un Toda la Chapa especial con los mejores lanzamientos del '98 y además tienen, para los fans de Fernando Calvi, Gritos de Ultratumba; para los de Gustavo Sala, Falsa Modestia; para los de Dani the O, Suélteme; para los del León González, Aspid; y para los de Lucas Varela, Kapop. Toda merca argentina de primerísima calidad, en la que nuestros compañeros de staff demuestran con creces por qué son los nº1.

Dicho todo esto, ahora sí, los invito a recorrer este numerazo veraniego y, por supuesto, los espero en Marzo, aquí... en el Salón de la Justicia.

Dibujo de Fernando Gonzalez/Daredevil y Elektra son © MEG

STAFF

Director: Andrés Accorsi.

Coordinador Creativo: Hernán Botticelli.

Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela.

Redactores: Diego Accorsi, Dr.Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Lisandro Berenguer Grassi, Mr. Master, Juan Manuel García Carral, Lucas Varela, Daniel Acosta, José Luis Gaitán, Caba, Dr. Müle.

Invitados Especiales: Mariela Carril y Patricio Oliver.

Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.

Webonauta: Marcelo Iglesias.

Anarky: José Luis Gaitán.

Portada: Foto de Keith Hamshere/Star Wars © LucasFilm Ltd.

HISTORIETAS

21 **MULEDOG**
El nuevo éxito de Luquitas Varela y fiel mascota del Dr. Müle, vuelve a enfrentarse a la temible Deathbitch (c)!

29 **BRUNO HELMET**
Tras la feroz paliza que le propinara Svastix, un maltrecho Bruno y el Angel llevan su búsqueda del niño misterioso hasta las últimas consecuencias. Un clásico inmediato de Fernando "King" Calvi.

47 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS**
Osvoldo Figazza de nuevo haciendo estragos en Fantabaires. Otra obra maestra del terror de Gustavo Sala.

61 **AMORFI**
El salame nº1 del comic nacional frente a un terrible villano... un editor. Dani the O sigue ganando amigos...

71 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR** Hoy: Esteban Podetti

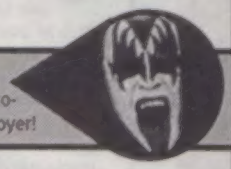
SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

6 **COMIC CLIPS**
Bochas de información de todas partes del planeta comiquero.

10 **FANZINES**
Decenas de lanzamientos para Fantabaires y mucha data más en la Agenda Argenta.

18 **CEBAMIENTO INFINITO**
El Dr.Sax se pinta la cara para cebarse al ritmo de los comics, los coñemu y demás parafernalia de Kiss. Destroyer!



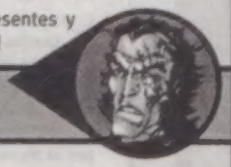
20 **FICHA: Black Queen,**
por Patricio Oliver y Juanma García Carral.

22 **LOS RESCATADORES** se van pa' Chile a visitar a Condorito y Checho López, dos personajes chilenos, frente a frente.

23 **FICHA: Kilowog,**
por Diego Accorsi.

37 **PANTALLAZOS**
Vertigo, Marvel, postas, proyectos y toda la data multimediática.

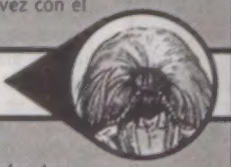
39 **LA VERDULERIA**
El Dr.Müle estuvo en Fantabaires y verduguea a presentes y ausentes, más Funny Animals y el Bottom Ten. Auch!



40 **FICHA: Vulture,**
por Caba.

46 **FICHA: Lynch,**
por José Luis Gaitán.

62 **MESA REDONDA.**
El tradicional foro de opinión de Comiqueando, esta vez con el resumen anual de lo sucedido en esta sección.



67 **FICHA: King Mob,**
por Diego Accorsi.

68 **TODA LA CHAPA '98.**
Andrés y Diego Accorsi eligen sus favoritos entre todos los comics lanzados durante 1998. Una guía fundamental para salir a buscar papa fina.

72 **FICHA: Animal Urbano,**
por Andrés Accorsi.

73 **AKHORSI ASYLUM.**
Cartas, dibujos, clasificados y las voces de los lectores debatiendo los temas que nos interesan a todos.

79 **ANARKOMIX.**
Repaso anual de los diez rankings, el Oráculo, un jueguito nuevo y un ilustre medio balín.

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of. 43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

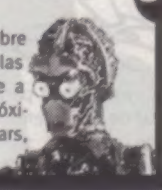
Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN nº 0329-5613. Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Se viene Cerebro!
ENERO 1999

index

13 **GUERRERAS MAGICAS**
La popular creación de CLAMP, abanderada junto a Sailor Moon de la revolución del manga para chicas, analizada a fondo por Dani Acosta y Mariela Carril. Luchemos juntos!

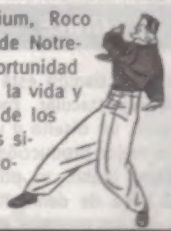
24 **REPORTAJE A MARK WAID**
Artífice del éxito de Flash y el Capitán América y arquitecto del intrincado evento llamado Kigdom, Waid repasa su carrera y define su inexplicable pasión por los superhéroes en una entrevista imperdible.

41 **SUPLEMENTO STAR WARS**
Culmina la mega-nota más grossa sobre la saga de George Lucas, con todas las primicias que necesitás para cebarte a full con The Phantom Menace, el próximo hito en la mitología de Star Wars, cortesía del Colo Berenguer.



49 **LA VERDADERA HISTORIA DE DAREDEVIL**
Andrés Accorsi y el Dr. Sax suben al estrado para revelar 35 años de historia del fascinante héroe marveliano, que acaba de resurgir de la mano de Kevin Smith y Joe Quesada. Un informe que tendríamos que haber publicado en sistema braille...

57 **REPORTAJE A DANIEL TORRES**
El creador de Opium, Roco Vargas y el Angel de Notre-Dame nos da la oportunidad de conocer a fondo la vida y la obra de un nº1 de los '80 que aún hoy es sinónimo del mejor comic europeo. Fundamental.



NOTAS

Neil Gaiman y algunos elefantes marinos. Uno de ellos con la remera de Corto Maltes.

XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

ARGENTINA

•Juan Zanotto está en tratativas para presentar sus ilustraciones, dibujos y bocetos en un libro de la colección de sketchbooks de la editorial Meridiana, que se lanzó en Fantabaires con los libros dedicados a Quique Alcatena y Ariel Olivetti.

•Algunos proyectos que se vienen retrasando pero siguen en carpeta: Caballero Rojo nº7 (con Toni Torres, Mariano Navarro y más de 20 páginas de Quique Alcatena) se fue a Marzo. También vienen con atraso Suélteme nº5, Qajas nº4, Bone nº4, El Ojo Blindado nº4, Cabeza de Gorgona nº2 y Control Remoto (la novela gráfica de Fernando González). Es lo que hay...

© Juan Zanotto

CHILE

•Desde hace un tiempo está saliendo un comic-book espectacular, con un papel, una impresión, un diseño y un color a la altura de la mejor producción norteamericana. Se llama Diablo, va por el nº6 y la trama está llena de demonios y ángeles mezclados con los mortales en tenebrosas intrigas pergeñadas por Marco Esperidion y Juan Vásquez y dibujadas con mano maestra por este último. Muy recomendable!

© Esperidion/Vasquez

ESPAÑA

•Malas noticias: Camaleón Ediciones, el sello editorial que desde hace cuatro o cinco años es sinónimo de innvovación y calidad en el mercado peninsular, acaba de cerrar sus puertas. Una verdadera lástima, sobre todo por nuestros colegas (y amigos) de Slumberland, U, Dolmen y Neko, las cuatro revistas de información (o "teóricas", como le dicen los españoles) que editaba Camaleón.

FRANCIA

•La vez pasada hablamos del juicio que Albert Uderzo y Anne Goscinny le ganaron a Dargaud, para recuperar así la propiedad sobre los 25 álbumes de Astérix realizados entre 1959 y 1977, año en que falleció René Goscinny. Ahora la hija del guionista y el veterano dibujante firmaron contrato con Hachette Livre, editorial que republicará esos 25 álbumes a lo largo de 1999, mientras se celebra el 40º aniversario de Astérix. Los cinco álbumes restantes (y los futuros) seguirán integrando el catálogo de Les Editions Albert & René, propiedad de Uderzo (en un 80%) y de Anne Goscinny (el 20% restante). Ah! Que los cumplas felix!

© Editions Albert & René

•Mientras se preparan para la 26º edición del Festival de Angouleme (del 27 al 31 de Enero), los franceses siguen editando a full. Algunas de las novedades que se vienen son un nuevo álbum de Cubitus (un perro grandote y blanco, que en Billiken se llamaba Redondus), el 17º tomo de Bernard Prince (de Aidans y Greg), el 21º tomo de Un Tal McCoy (escrito por Jean-Pierre Gourmelen y dibujado por el maestro español Antonio Hernández Palacios), Le Dernier Chapitre (donde Convard y André Juillard se imaginan un final para la saga de Johan & Pirlouit, los amigos humanos de los Pitufos), Bang Gang (de Carlos Trillo y Jordi Bernet) y el 5º álbum del glorioso Lapinot (McConey, en inglés), llamado Vacances de Printemps, con guión de Frank LeGall y dibujos del impresionante Lewis Trondheim. Y para ir cebando a la muchachada con el inminente tomo nº13 de la archi-exitosa serie XIII, se edita The XIII Mystery, un libro en el que Vance y Van Hamme cuentan todo sobre la serie que los consagró.

INGLATERRA

•La veterana 2000 AD busca renovarse y recupera a uno de sus autores clásicos, Cam Kennedy (Star Wars: Dark Empire), que vuelve a dibujar al siempre vigente Judge Dredd, con guiones de John Wagner. Otro regreso en 2000 AD es el de Colin Wilson, gran dibujante neozelandés, que pasó por Judge Dredd y Rogue Trooper para luego dibujar varios álbumes de Blueberry para Francia. Y finalmente, a esta revista llena de héroes duros y pesados llega un héroe gay: Devlin Waugh (un exorcista del futuro creado para la Judge Dredd Megazine) pasa ahora a la legendaria 2000 AD, siempre escrito por John Smith y dibujado por el espantoso Steve Yeowell.

ITALIA

•Hay una nueva antología para adultos y jóvenes, llamada Mondo Naif y editada por Kappa Edizioni. Las series centrales son Piera Degli Spiriti, Lilian Browne, Gente di Notte y Loving the Alien (todas a cargo de autores aquí desconocidos), pero también incluye unitarios de Daniele Brolli y Antonio Serra, el dibujante del popular Nathan Never.

© Kappa Edizioni

PARAGUAY

•Otro país vecino que nos sorprende con una muy buena publicación. Aquí está saliendo la antología El Raudal (va por el nº9), con unas cuantas páginas a color, algunos autores todavía un poco under y otros realmente buenos, como Goiriz y

Juan Moreno. Complementan algunas notas en son de joda, que no están para nada mal. Fuerza!

URUGUAY

•Ahora que no quedan revistas de historietas, los dibujantes uruguayos se limitan a publicar obras muy breves o simplemente ilustraciones y viñetas en otras revistas. Una revista cultural y artística llamada Nihil es la que actualmente concentra a los artistas más interesantes: Renzo Vayra, Federico Fernández, Madeleine Noel, Gastón Fuentes Rama y un pibe de menos de 30, pero con una larguísima trayectoria profesional, mi viejo amigo Roberto Poy. Aguante los charrúas!

DC

•Tres consagrados artistas se suman a la lista de los contratados en exclusiva por DC: Karl Kesel, que además de escribir Superboy está preparando una saga de 10 partes llamada World's Finest; Walt Simonson, que larga en Enero con Orion, pero además está trabajando en un nuevo episodio de Manhunter escrito por el finado Archie Goodwin y que será incluído en la reedición de dicho clásico planeada para el '99; y finalmente John McCrea, dibujante regular de Hitman, quien además prepara un proyecto para Vertigo del que damos cuenta más abajo.

•Como ya anticipáramos, el próximo evento de quinta semana es en Marzo y se centra en la Golden Age. Cada uno de los especiales tendrá a dos héroes como protagonistas y distintos equipos creativos aún no confirmados (sólo se sabe que James Robinson coordinará el evento). Los héroes serán: Starman & Atom, Hourman & Dr.Mid-Nite, Wonder Woman & Hawkgirl, Flash & Mr.Terrific, Wildcat & Hawkman, Green Lantern & Johnny Thunder y Sandman & Sandy.

•También en Marzo se inicia la saga de la JLA y la JSA en la revista de los primeros y se anticipa que ambos grupos protagonizarán una miniserie de cuatro prestiges que está escribiendo Mike W.Barr.

•Y hay más Golden Age para este boletín, porque en Abril debuta Stars and STRIPE, con el nuevo Star Spangled Kid, escrita por Robinson y Geoff John y dibujada por Lee Moder. La serie arranca con un nºo doble y pinta bastante piola.

•Joey Cavalieri, coordinador de los títulos de Superman, fue reemplazado por Eddie Berganza. Lo primero que hizo Berganza fue rajar a la mierda a los dos miembros más emblemáticos del super-team, Dan Jurgens y Jerry Ordway, y ahora está abocado a armar los equipos creativos para las cuatro series del kryptoniano. Uno de los proyectos que ya rebotó fue el presentado por los Cuatro Fantásticos (Grant Morrison, Mark Waid, Tom Peyer y Mark Millar), que querían escribir un título cada uno. Y otro coordinador que se dedicará a otras áreas es Paul Kuppeberg, hasta hace poco a cargo de Flash, Impulse, Wonder Woman y Fourth World.

•Mike Mignola está escribiendo una colección de tres prestiges Elseworlds que mezclan a Batman con elementos de la mitología creada por H.P.Lovecraft. Dibujará Richard Pace.

•La serie regular de Lobo cierra en Marzo y, según dicen, una suerte similar correría la fascinante Resurrection Man. Ojalá no sea cierto...

•Los especiales 80-Page Giants de este año tuvieron muy buena aceptación, así que se viene una segunda tanda, que arranca en Febrero con Flash. Le seguirán Young Justice, DC One Million (ugh!), Superman, Batman, Elseworlds, Green Lantern, JLA, JSA/ Golden Age, Legends of the DC Universe y Secret Origins of Super-Villains. ¿Y Starman?

•Ty Templeton deja Gotham Kights (el mejor título de Batman, lejos) luego del nº14. Por lo menos provisoriamente, lo reemplaza el talentosísimo Kelley Puckett, autor de los tres primeros años de la serie, cuando se llamaba Batman Adventures. Veremos quién queda después. Templeton, mientras tanto, está preparando una novela gráfica para Vertigo.

•Tony Harris (ex-Starman) se tomó en serio lo de escribir guiones y está a full con una serie de su propiedad, que publicará DC, llamada Lazarus Five. Pero el guía no anda con ganas de dibujar, así que el arte correrá por cuenta del Jolly Roger Studio. De la novela gráfica de Starman que iba a pintar Tony, ni noticias...

•Se siguen sumando artistas al arriesgado proyecto de No Man's Land. La lista de notables incluye a Paul Dini (encargado de introducir a Harley Quinn en la continuidad), Bob Gale (guionista de Back to the Future, el novelista Greg Rucka, John Byrne, Ian Edginton, Jason Pearson, Dale Eaglesham, Mike Deodato Jr., Devin Grayson, Larry Hama y varios más.

•El martes 3 de Noviembre falleció en Los Angeles Bob Kane, el creador de Batman. Tenía 83 años casi recién cumplidos (nació el 24 de Octubre de 1915) y su familia pidió que, en lugar de flores, los amigos de Kane hicieran llegar donaciones a distintos organismos de ayuda a los niños carenciados. Cuestionadas muchas veces sus cualidades para el dibujo y su política de no confrontar con la DC (que, digámoslo de una vez, se enriqueció obscenamente usufructuando sus creaciones), Bob Kane nunca fue muy querido entre sus pares, ni entre los críticos. Pero el tipo creó a Batman y... ¿cuántos de los que lo puteaban pueden decir lo mismo?

VERTIGO

•Jamie Delano, Tom Peyer y Joh McCrea están preparando una miniserie llamada Cruel and Unusual, casi confirmada para Abril. Se trata de una sátira zarpada acerca de las cárceles privatizadas. Puede andar.

•Chris Bachalo terminó su contrato en Marvel y volvió corriendo a su primer hogar: Vertigo. Junto al guionista Jeph Loeb le alquilaron a DC el título The Witching Hour para realizar una saga de tres prestiges que será propiedad de los autores. No se entren a cebar de antemano, porque difícilmente esté lista antes de Octubre del '99.

•El famoso escritor de ciencia-ficción Harlan Ellison también enfila para los pagos de Vertigo. Tiene un proyecto que todavía es secreto y pidió que le consiguieran para dibujarlo a... Paul Ryan ?!? Qué loco, no?

WILDSTORM

•Scott Lobdell anda revoloteando sin parar por el estudio de Jim Lee en San Diego. El Chino lo contrató para co-escribir Divine Right a partir del nº7 y Lobdell, a su vez, le encajó un proyecto para la línea Homage llamado Mostly Wanted, seis números con dibujo de Roberto Flores, un triste clon de Humberto Ramos. Es lo que hay...

•Mientras nos babeamos con el WildCATs de Travis Charest (y Lobdell), la pregunta obvia es ¿podrá Charest dibujar un número por mes? Casi seguro que no, así que es probable que la serie sea bimestral, para no castigarnos con números de relleno. Gracias, Chino, de posta.

•El actual equipo creativo de Gen13 integrado por John arcudi y Gary Frank deja la serie en el nº41. Se habló de presentar a un nuevo equipo en un nuevo nº1, pero eso fue rápidamente desmentido. Todavía no se sabé quién (o quiénes) heredarán Gen13 en el nº42. Mientras tanto, Matt Haley y Tom Simmons trabajan en un prestige llamado Gen13: Science Friction.

IMAGE

•Curse of Spawn cierra en la primavera yanki, pero los spin-offs del finado Al Simmons se multiplican. Sam & Twitch tendrán una miniserie a cargo de Brian Bendis (Jinx) y Angel Medina (Kiss: Psycho Circus). Cy-Gor tendrá su propia serie que, al parecer, escribirá Rick Veitch y, como hay que vender muñequitos, Brian Holguin y Liam Sharp lanzan la serie de Spawn: Dark Ages, con Medieval Spawn y todo.

•Otras novedades de la línea McFarlane son la ya comentada serie de The Crow y una para Abril, Black Terror (uno de los personajes que venían en el paquete que Mac le compró a Eclipse), escrita por Beau Smith y dibujada por un tal Clayton Crain.

•Marc Silvestri le vendió buena parte de Top Cow a una empresa de video-games llamada Eidos. Entre las consecuencias más inmediatas se vienen los cierres de Ascension y Spirits of Tao, los dos títulos menos taquilleros de la vaca.

•Mientras tanto, Silvestri y David Finch dibujan el Darkness/ Batman, sobre guión de Scott Lobdell, que se convierte en escriba titular de la serie de Jackie Estacado a partir del nº23.

•La otra novedad de Top Cow es una serie que arranca en Abril, pensada para durar dos años. Se llama Rising Stars y es una creación de J. Michael Straczynski, el cráneo que inventó Babylon 5. Los protagonistas son 113 (sí, leíste bien) tipos con superpoderes.

•En un intento por llenar el hueco dejado por Jim Lee, los muchachos de Image convencieron a uno de los fundadores, Whilce Portacio, para que vuelva al hogar trayendo consigo a su reciente creación, Stone, cuya miniserie debut vendió fenómeno. Whilce aceptó y ahora su estudio Avalon es un imprint más de Image, que suma así un par de títulos de creciente repercusión.

•Otros creadores que siguen trayendo lo suyo a Image son Coleen Doran (A Distant Soil), que ahora prepara Blessed y Daughters of the Wind; y la dupla Todd Dezago-Mike Wieringo (ambos ex-Spider-Man), que llegan con una maxi-serie bimestral llamada Tellos. Y James Hudnall (viejo habitué de la línea de Valentino) trae a Image unas traducciones de comics chinos, cuya licencia le compró a Jade Dynasty, una editorial de Hong Kong. Las series (según dicen, super-hot en toda Asia) son Solar Lord y Mega Dragon & Tiger. ¿No será un cuento chino?

MARVEL

•Jerry Calabrese renunció a su cargo de Presidente de Marvel. Lo reemplaza Eric Ellenbogan, uno de los capos de Broadway Entertainment, una empresa que, cuando incursionó en el campo de los comics, lo hizo con una línea editorial capitaneada por su amigo... Jim Shooter! ¿Volverá Shooter a Marvel? Estaría bueno, no?

•Uy, qué kilombo! Bob Harras le ofreció a Alan Davis quedarse al frente de X-Men una vez terminados los seis números para los que estaba contratado, y el inglés aceptó! Ahora sobran dibujantes, porque Harras ya tenía apalabrados a Brandon Peterson y a Lenil Francis Yu, que había dejado a Wolverine para venirse a Uncanny. Y además cayó Adam Kubert buscando laburo y no le pueden decir que no! Al final, a Leinil lo cagaron ("Volvete a Wolverine, nene", le dijeron) y el quía está estudiando la propuesta de Portacio de crear su propia serie para el estudio Avalon. A Peterson no lo acostaron, pero casi: lo pusieron a dibujar una miniserie de Magneto, escrita por Joe Pruett. Y Kubert se queda en Uncanny y Alan Davis en X-Men, con Fabián Nicieza de nuevo entre mutantes, ahora como dialoguista del inglés. Fiuuu!

•Y también sigue en pie el rumor de que los títulos X volverán a empezar desde el nº1 a principios del 2000. Para esto, Marvel planea sacar X-Men y X-Force quincenales durante el verano yanki, para que lleguen al nº100 antes de fin de año y vender un par de ejemplares más. Si se hace el relanzamiento, seguro será con menos series y tanto Cable como X-Man están en la mira para pamarla.

•Como era lógico viendo la magnitud de su laburo, Mark Texeira se salteará un par de números de Black Panther. El ilustrador Joe Jusko se hará cargo de la interesantísima serie de T'Challa por un tiempo, a partir del nº6.

•John Byrne y Roger Stern están tramando una maxi-serie de 12 números con numeración regresiva llamada Marvel Universe: The Lost Heroes. Todavía no se sabe mucho, pero puede estar copada.

•Kurt Busiek se sigue atrasando con los guiones de Avengers y Marvel le paró el

como. Para darle un respiro tanto al guionista como a George Pérez, escribirá y dibujará tres números nada menos que Jerry Ordway, recién rajado de DC.

•Novedades del imprint Marvel Knights: Tony Harris no dibujará los nºs 3 y 4 de Dr.Strange (parece que se peleó con alguien) y la miniserie será terminada por Paul Chadwick. Para más adelante, se viene un crossover entre los distintos títulos del imprint y una miniserie de Punisher y Wolverine. Ya estamos choreando...

•Se viene una sub-línea nueva, centrada en héroes medio tecnológicos. Los que recibirán serie propia son Deathlock, Magus (¿el padre de Warlock?) y Machine Man. Pero para hacerles lugar a estas series, hay que cerrar otras y se confirmó que Deadpool palma en el nº30. También cierra CA: Sentinel of Liberty y probablemente se caiga también la línea MC2, aunque parece que Spider-Girl está vendiendo mejor.

•Y hablando de Spider-Girl, se viene una nueva Spider-Woman. Marvel repite este estúpido concepto por tercera vez y presenta a una nueva SW en los títulos del arácnido, como paso previo a lanzarla en su propia colección. No tienen paz...

•Ultima: la maxiserie de 12 partes de Silver Surfer que se venía anticipando se convirtió en dos miniseries de 6 partes. La primera ya tiene título: Galactus, Devourer of Worlds.

OTRAS

•Awesome Entertainment está planeando un relanzamiento grosso de Supreme, su única serie con cierta chapa, y ahora Liefeld contrató a Alex Ross para rediseñar por completo al personaje. Cuando el comic se relance -siempre con Alan Moore como guionista- saldrán también muñecos, bustos y posters con los dos Supreme: el clásico y el remodelado por Ross. Lo que no se sabe es cuándo.

•Lo que sí está confirmado es una larga lista de lanzamientos de Liefeld/Moore. En Marzo salen Glory nº0 (de Moore y Brandon Peterson) y Alan Moore's Awesome Universe Handbook, con fichas de personajes escritas por el guionista y dibujadas por Alex Ross y otros artistas de Awesome. Para Abril, Liefeld promete Alan Moore's Awesome Adventures (con unitarios de Youngblood, Warchild, Glory y Supreme) y el nº1 de Allies of Justice, co-escrito por Moore y Eric Stephenson y dibujado por el propio Rob. ¿Cómo habrá hecho el Extreme Verduleitor para convencerlo a Moore de que le sacara a flote su patético universito?

•Captain Awareness es un nuevo personaje, creado por D.D'Angelo para tratar temas que le preocupan a toda la sociedad. El primer número, Assault on Campus, aborda el problema de las chicas violadas en las universidades y está hecho a beneficio de las instituciones que atienden a las víctimas de este y otros flagelos. Captain Awareness cuenta con la colaboración desinteresada de Norm Breyfogle, Coleen Doran, Dick Giordano, Phil Jiménez, Dan Jurgens, George Pérez, Mike Wieringo, Brent Anderson y Alex Ross. El comic cuesta u$ 3.95 y está en el Previews, así que lo podés pedir. Además de venderse en comiquerías, se entregará en forma gratuita en varios centenares de centros asistenciales, escuelas, bibliotecas y hospitales. Una iniciativa grossa, digna de ser apoyada.

•Otro multiestelar comic a beneficio es A

© Harris (hasta que la Justicia diga lo contrario)

Fall of Stardust, cuyas ventas servirán para pagar el costoso tratamiento que necesita Karen, la esposa de Charles Vess, que sufrió graves lesiones en su espina dorsal en un accidente automovilístico. Contribuyen al libro Dave McKean, Jill Thompson, Mike Kaluta, Paul Chadwick, Craig Russell, Mike Mignola, Linda Medley, Bryan Talbot y, por supuesto Charles Vess, que ilustra una nueva historia de Neil Gaiman ambientada en el universo de Stardust, su más reciente colaboración. Sale en Febrero.

•Un bajón: a mediados de Diciembre cerró definitivamente Kitchen Sink Press, hogar de muchísimos productos muy copados, principalmente la serie nueva del Spirit. Con la editorial ya desaparecida, saldrán dos títulos que fueron anunciados y están listos: Mona nº1 y The Crow nº0. Repito, un bajón.

•Otra para Febrero: el team-up Vampirella/Lady Death, editado por Harris. Un poquito tarde, me parece, ya que las bad girls vienen felizmente en baja.

•Y hablando de Vampirella, James Warren (quien fuera el editor de dicha serie desde su creación a fines de los '60) le inició juicio a Harris y a Topps (editores de las muchas colecciones de comics y flyus de Vampi) alegando que le robaron los personajes. Warren afirma que lo único que vendió cuando quebró su empresa en 1983 fueron los derechos para reeditar parte del material creado para sus revistas, pero nunca los copyrights sobre los personajes. Ahora el veterano editor de Creepy pide como resarcimiento la bicoca de 80 millones de dólares y la suspensión de todas las publicaciones donde aparezcan Vampirella y otros personajes de su supuesta propiedad. Crea vampiros y te chuparán la sangre...

FANZINES

POR HERNÁN BOTTICELLI Y ANDRÉS ACCORSI

Como sucede después de cada edición de Fantabaires, las comiquerías se ven invadidas de publicaciones de baja tirada, muchas de ellas con gran calidad tanto artística como de producción. Varios de estos emprendimientos están agrupados en el AHI (Asociación de Historietistas Independientes), mientras que otros andan sueltos por ahí. Estos son algunos de ellos.

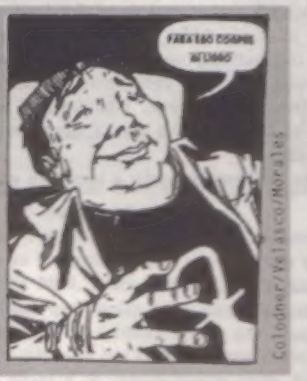
EN EL MOMENTO JUSTO

En un derroche artístico y creativo, Carolina Moadeb y Clara Lagos lanzan su segundo proyecto, La Revista Oportunista. Al igual que Océano y Charquito, las historietas de este nº1 están repletas de humor, ironía, poesía y algunos toques de fino sarcasmo. Acompañan a las chicas César Rojas, Rober, Gori, Diego Rodríguez, Joaquín y Mariana Gómez. Es un momento oportuno para conseguir La Revista Oportunista, escribiendo a Muñiz 1543, Vicente López, CP 1638. No dejes pasar la oportunidad! **(H.B.)**

© Clara Lagos

HEROES EN BUENOS AIRES

De todos los intentos fanzinísticos por crear una mitología heroica argentina, ninguno me sorprendió tanto como Buenos Aires: Ciudad de Héroes. La saga que escriben Martín Colodner y Fede Velasco (ambos lectores de larga data de Comiqueando) es realmente atrapante y te deja con muchas ganas de leer más. El dibujo de Damián Morales acompaña correctamente, al igual que el back-up-flip de Raug, muy bien dibujado por Tomás Aira. Explorá esta misteriosa y heroica Buenos Aires por apenas un pesito y no te pierdas las (ya clásicas) apariciones del Dr.Sax y del abajo firmante. Vale la pena. **(A.A.)**


Colodner/Velasco/Morales

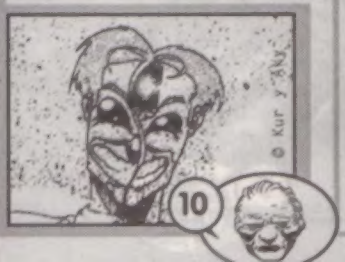
SOÑAR DEL PLATA

Desde Mar del Plata nos llega un informe comleto sobre las tierras del sueño titulado Neil Gaiman's The Dreaming, con una estupenda selección de textos a cargo de Humberto Miranda que detallan personajes y lugares del universo de Sandman. Las maravillosas ilustraciones son obra de Marcelo Borstelmann (Marc Borstel), una talento sin nada que envidiarle a los consagrados artistas que pin-upearon a los Endless para DC. La edición es impecable y se puede conseguir escribiendo a Humberto Miranda a Av.Jacinto P.Ramos 865, Mar del Plata, CP 7600. **(H.B.)**

© DC

DICTADOR BENEVOLO

Muy interesante resultó el primer número de Dictador, que nos llega desde La Plata, enviado por Alejandro Cabral y Facundo Velilla. A pesar de su pequeño formato y sus poquitas páginas, la historia atrapa y el dibujo (en una onda entre Shirow y Kanzaki) se luce. Bien por el nuevo lanzamiento del Grupo Guadaña! **(A.A.)**



SANGRE AZUL

La editorial under cordobesa Llanto de Mudo nos tiene acostumbrados a las gratas sorpresas para lectores de paladar exquisito. Pero nada podía prepararnos para Niño Azul, un álbum de 140 páginas obra de Diego Cortés y Federico Rubenacker. Se trata de una novela gráfica osada, climática, experimental, de gran complejidad e intensa profundidad. Muy recomendable para amantes de la obra de Dave McKean, o simplemente a los que buscan aventurarse en terrenos estéticos y temáticos totalmente novedosos, de la mano de dos autores de excepción. Fuera de joda, un lujo de aquellos. **(A.A.)**

© Cortés/Rubenacker

MAX COMIX

Pablo Miguelez y Germán Favier vuelven con un nuevo proyecto a todo trapo, el nº1 de Max Byron, un comic-book cuyo protagonista es un asesino racista que atraviesa una tenebrosa pesadilla plagada de peligros y recuerdos llenos de crueldad. El guión va revelando datos del pasado de Max, mientras los dibujos de Favier ganan en intensidad y fuerza. Esperemos que Max Byron crezca número a número develando los misterios de su leyenda. **(H.B.)**

© Favier/Miguelez

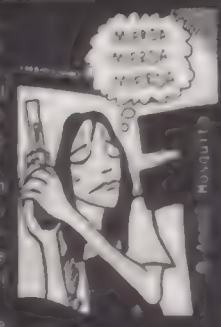
LA CASITA DEL ARBOL

La gente de Rapaz Hood ha editado un comic-book autoconclusivo titulado La Casita del Arbol, íntegramente escrita y dibujada por Rubén Goñi. La historia nos muestra a Martín, quien para no aburrirse durante las vacaciones se junta con otros dos chicos en una casita en un árbol para realizar conjuros. Ay, mamita querida! La historia está bien contada, con mucha acción, misterio y horror. Subite a la Casita del Arbol, a ver si te animás. **(H.B.)**

© Ruben Goñi

Y TAMBIEN SALIERON

•**AGENDHA nº3:** Boletín informativo sobre novedades en materia de comic nacional, con un interesante informe acerca del AHI, sus integrantes y sus actividades. A buscarlo, que es gratarola.



•**ALTER EGO nº2:** Otro boletín informativo gratuito, este enfocado a la producción norteamericana, con un extenso informe sobre Green Lantern, obra del amigo Martin Casanova

•**EL ANGEL NEGRO nº2:** Desde Montevideo llega la segunda entrega de esta historia de superhéroes creada por Lisandro Di Pasquale, que adolece de un cierto caos narrativo y de un exceso de dibujos copiados. Atenti, que puede mejorar

•**ASPID nº4:** La gloriosa revista cordobesa sigue creciendo, ahora con trabajos de dos proceres de la casa, Fernando Calvi y Gustavo Sala, que se suman al ilustre elenco liderado por el Leon González, Sergio Mas, Fernando Amor y demás cráneos de la Docta. Un lujazo.

•**CATZOLE nº13:** Para regocijo de todos salió el nº13 de Catzole, con tapa a color y su habitual e impresionante calidad artística. Rovella, Sanz, Azamor, Pazos, Ayar e invitados especiales vuelven a confirmar con sus dotes creativas por qué Catzole está entre los mejores fanzines del momento. Por sólo dos pesos, podés conseguir 100 páginas de Catzole

•**ELVISMAN nº3:** Aplaudan, aplaudan y no dejen de aplaudir el número de Elvisman que acaba de salir. Para todos los que disfrutan de esta original y estupenda historieta, sus autores, Diego Cortés y Juan Ferreyra han lanzado este nuevo número a sólo 1,90 $. Para comunicarse con los amigos cordobeses pueden enviar e-mails a jef@onenet.com.ar.

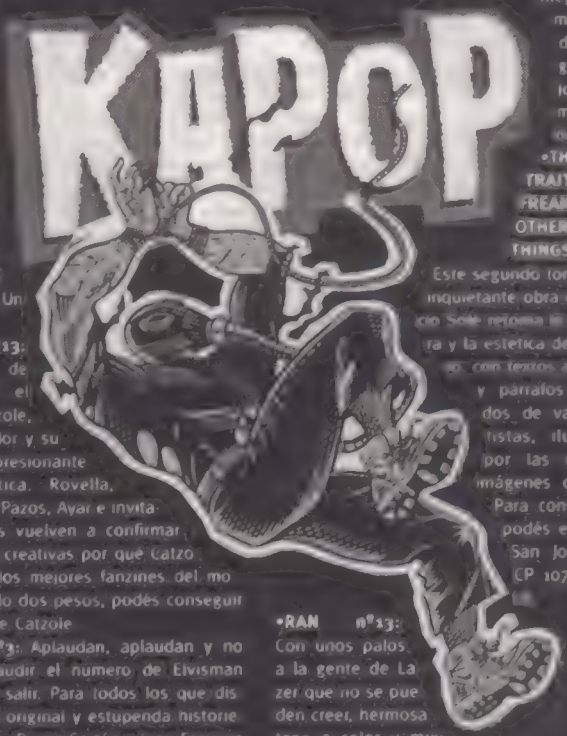
•**FALSA MODESTIA nº6:** Cada vez mejor. Lo único que se puede decir del impecable (y felizmente exitoso) fanzine de Gustavo Sala y secuaces, con el cual no podés parar de cagarte de risa. Aguante los Redondos!

•**KAPOP nº2:** Otro prócer de Comiqueando, Lucas Varela, sigue dando cátedra junto al guionista Roberto Barreiro y dos invitados de lujo. Dani the O y Jok. Otro fanzine que de fanzine tiene sólo la tirada y cuya compra (por sólo dos pesitos) es más que imprescindible

•**LA METAFORA nº2:** Con la pluma rebosante de fuerza, intensidad y poesía La Metafora con dos grandes historietas: Nocturnos Jinetes del Viento, de Garavito y Jok, y Lakar, de Fernando Juan. Ambas historias están muy bien contadas, con una estética profundamente expresionista. Buscala a sólo $ 1,50.

•**MEFISTO 666 nº3:** La banda de Pergamino liderada por Romeo Falcioni sigue creciendo. En este numero se destacan los trabajos de Gabriel Peralta, un dibujante en claro ascenso. Fuerza!

•**MORON SUBURBIO nº3:** Con la pasmosa habilidad narrativa que lo caracteriza, Angel Mosquito cierra en este número el ciclo de historias de Morón Suburbio, pero la revista (que de fanzine tiene poco) mantendrá ese ya clásico título, que hoy es sinónimo del mejor comic underground joya y me quedo corto.

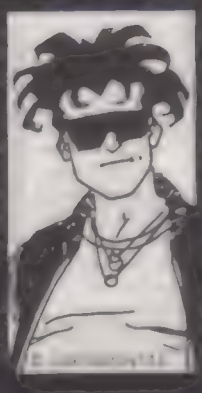


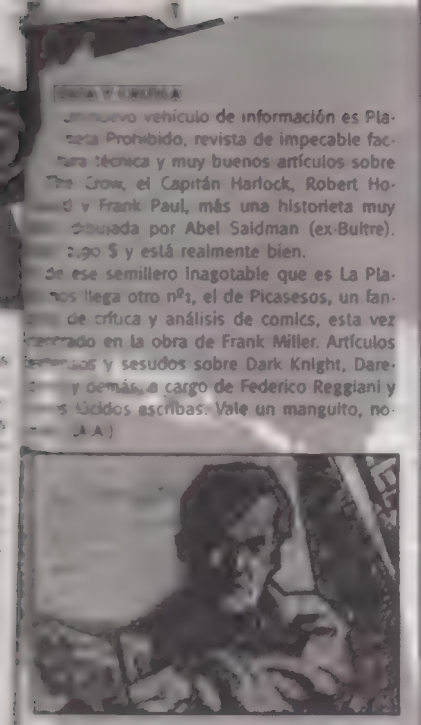
•**THE PORTRAIT OF FREAKS AND OTHER UGLY THINGS nº2:** Este segundo tomo de la inquietante obra de Patricio Solé refuerza la estructura y la estética del primero con textos artísticos y párrafos escogidos de varios artistas, ilustrados por las intensas imágenes de Solé. Para conseguirla, podés escribir a San José 567, CP 1076, Capi.

•**RAN nº13:** Con unos palos a la gente de Lazer que no se pueden creer, hermosa tapa a color y muy buenas notas sobre Evangelion, Gundam y Puño de la Estrella del Norte, el veterano fanzine sigue su desopilante andadura, para beneplácito de otakus y no tanto. Una masa

•**SANGRE, SUDOR Y LAGRIMAS nº3:** De los pagos de La Plata llega otra dosis de historieta profunda y experimental, a cargo de Pedro Karakachoff y Federico Reggiani. Vale apenas un pesito y está muy bien

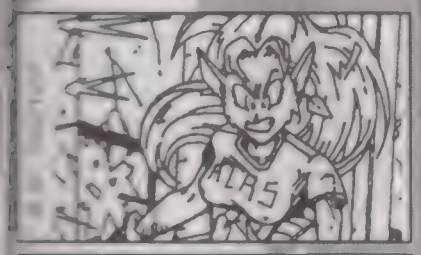
•**WARP 10 nº4:** La muchachada trekkie de Cuadrante Argentina (felices de la vida por la visita del Capitán Kincho a Fantabaires!) se mandan otro numero a todo Trek con reportajes, guías de episodios y, por supuesto, la biografía completa de William Shatner





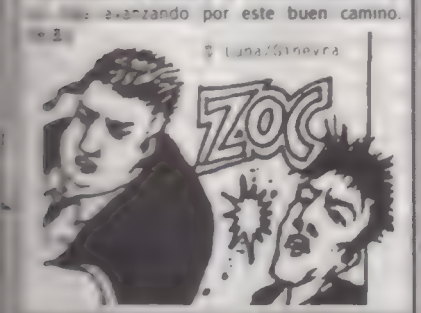
...TOS, TETAS Y BALAZOS

Dentro de una infartante tapa a color, el nº1 de Mi Dulce Minina nos presenta a una gata provocativa, caliente y escurridiza. El guión [illegible] y cachondo está a cargo del Doctor Zero y los dibujos son de Diego Valor, quien derrocha una onda de manga sacado, con especial [illegible] en el cuerpo de Minina y los de su especie. La gata en cuestión se enfrenta a hombres, perros, canas libidinosos y mega-robots. Esperemos que esta dulce minina continúe [illegible] creativamente y no se convierta en una gata flora. (H.B.)



ADOLESCENTES DEL MAS ALLA

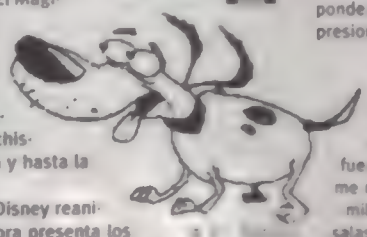
[illegible] y Dante Ginevra salieron al ruedo con el primer numero de Chelza, una original y [illegible] intensa miniserie de cuatro números [illegible]. Los protagonistas son Lucas y Guillermo, dos [illegible] comunes cuyas vidas se van [illegible] entre presagaios y pesadillas, de [illegible] muertos, salas de espera del cielo [illegible]. El guión de Luna combina [illegible] dosis de acción, poesía, cotidianeidad [illegible] momentos profundos. El dibujo de Gi [illegible] es excelente y exhala realismo y expresividad. [illegible] suspenda la tapa de Omar Francia e [illegible] el diseño y la edición. Ojalá Chelza [illegible] avanzando por este buen camino.



AGENDA ARGENTA

EL SOTANO MAGICO

Desde Rosario siguen surgiendo proyectos alucinantes en materia de dibujo animado nacional. Después del ya legendario Capitán Cardozo, un grupo de animadores llamados El Sótano Cartoons toman la posta con un video espectacular, El Mágico Mundo de Color. Esteban Tolj, BK, Alvaro Ferrero Roche, Diego Rolle, Francisco Pavanetto, Guillermo Calichio y el inefable Max Cachimba reunieron una impresionante colección de cortos humorísticos, que van de la clásica parodia, al chiste escatológico, a la comedia aventurera y hasta la onda descabellada de Cha-Cha-Cha.



Como hilo conductor del video, un Walt Disney reanimado por obra y gracia de la computadora presenta los distintos cortos, e inclusive las tandas publicitarias, compuestas por cortos de animación comercial de los años '60 y avisos apócrifos y demenciales, al estilo de la línea Tronco que promocionaban Ren & Stimpy. Realmente, no veo la hora de mostrar este material en un próximo Festival de Animación Argentina Contemporánea (FAAC, para los amigos), como el que presentamos en Fantabaires. Mientras tanto, si querés más información sobre El Sótano, podés escribir a Cilveti 482, Rosario (2000), o a Bkybasta@hotmail.com, o a rolandorivas@yahoo.com. (A.A.)

FANTABAIRES

Como ya aclaramos varias veces, este año Comiqueando no formó parte de la organización de Fantabaires, con lo cual no nos corresponde sumar a nuestra vitrina de modestos logros el impresionante éxito que resultó ser la edición '98. 42.000 asistentes, medio centenar de artistas invitados, gran cobertura en los medios, muchos lanzamientos de propuestas locales y buenas ventas en la mayoría de los stands son algunos indicadores de lo bien que salió este Fantabaires. No fue pefecto, por supuesto, pero considerando la enorme magnitud que cobró el evento, podría haber sido mil veces peor. Gracias a todos por haber llenado las salas donde presentamos la programación del área comic y por haber apoyado a las publicaciones nacionales comprando en los stands. Ni bien tengamos noticias del Fantabaires '99, aquí estarán. (A.A.)

OUTPOST ARGENTINA

El movimiento de fans más antiguo y mejor organizado de la historia del comic yanki es, sin duda, el de la gloriosa Legión de Superhéroes, y ahora esa movida llega a la Argentina: si sos fan de la Legión (clásica, moderna, o ambas) y querés juntarte con otros que comparten tu pasión para charlar, intercambiar material y hacer amigos, comunicate con nuestro webonauta Marcelo Iglesias al 521 7739. No hace falta decir que varios miembros del staff de Comiqueando se van a dejar ver seguido por las reuniones. En fin_ Long Live the Legion, carajo! (A.A.)

EL REGRESO DE UN CLASICO

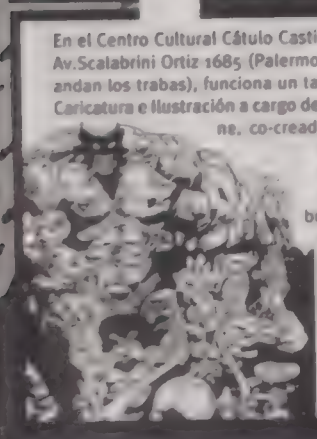
Después de varios años en suspenso, el domingo 3 de Enero vuelve al eter el programa precursor de los comics por radio. De 17 a 19, en FM La Tribu (88.7) podrás volver a escuchar_ No Tan Comix! El mítico espacio de novedades, juegos, entrevistas y actualidad comiquera (y rolera) rompe el silencio de las tardes domingueras, siempre de la mano de Lisandro Berenguer Grassi, Gustavo Medrano y la participación del ubicuo Andrés "duro de callar" Accorsi. No te lo pierdas. (Mr.M.)

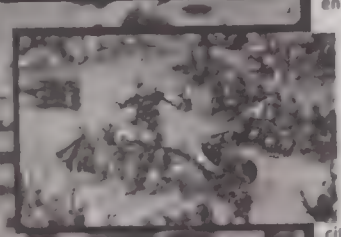
OTAKUS EN EL WEB

El siempre activo Estudio Nuez (responsable de Mutantes, animé, una de las páginas argentinas del último [illegible] tiene su página en [illegible] para brindar la [illegible] información a todos los fans del comic y la animación japonesa. Fichas de autores, películas, guías de episodios, cientos de imágenes, [illegible] de animación y hasta canciones originales son algunas de las cosas que los cebados del manga y el animé pueden consultar [illegible] Bajar! [illegible] Recién AAA [illegible] Bandai? [illegible] De nada! (Mr.M.)

A CLASE, QUE ES VERANO (?!)

En el Centro Cultural Cátulo Castillo, que queda en Av.Scalabrini Ortiz 1685 (Palermo Viejo, por donde andan los trabas), funciona un taller de Historieta, Caricatura e Ilustración a cargo de Gustavo Desimone, co-creador de La Negra y frecuente colaborador de Catzole. Para inscribirse o pedir más información, podés pasar por el centro cultural, o llamar al 651-9094. (A.A.)





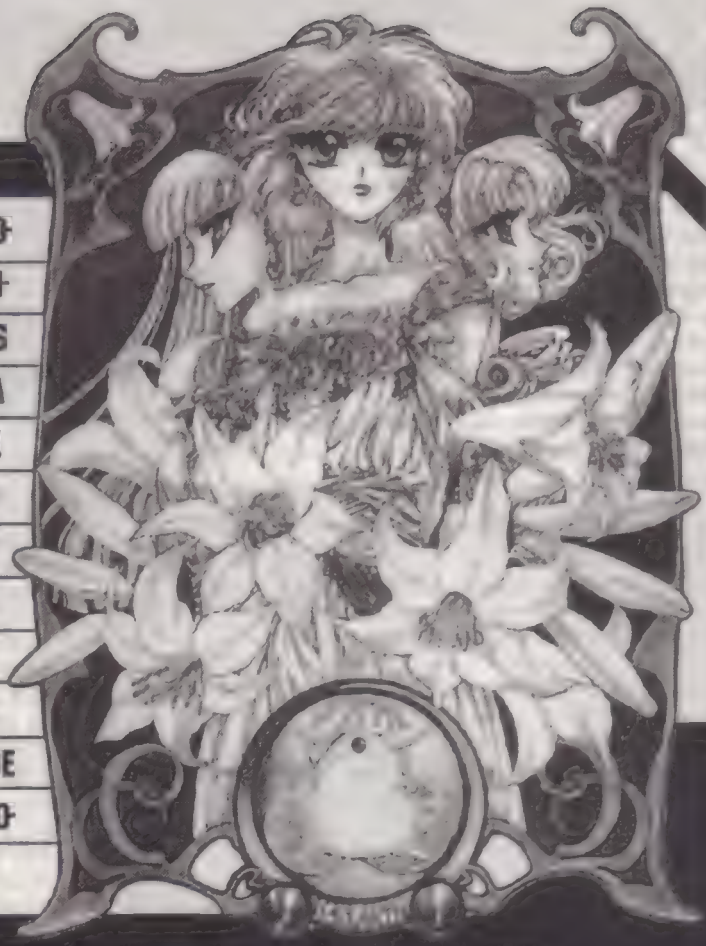
ROL, MAGIC Y WARHAMMER

A partir del domingo 10 de Enero, podés participar de la Campaña de Warhammer que organiza La Cofradía en el Centro Cultural Marcos Urbano, Acevedo 462

Para más información, llamá al 583-1235.

Y a pesar de que el Club del Comic de la avenida Santa Fé se muda durante el mes de Enero, siguen las actividades de Arena, el club de Magic y Juegos de Rol. Los horarios para jugar al Magic son los martes y viernes desde las 16:00 hs y los domingos desde las 14:00 hs. Y para jugar a AD&D, Vampire, Werewolf, Star Wars y otros juegos de rol, la cita es los sábados a partir de las 15:30 hs. No faltes! (Mr.M.)

UNA VEZ QUE SAILOR MOON REVOLUCIONO AL SHOJO MANGA INCORPORANDO LOS ELEMENTOS FANTASTICOS Y EPICOS HASTA ENTONCES RESERVADOS PARA EL MANGA DE VARONES, EL GRUPO DE ARTISTAS FEMENINAS CLAMP SE SUBIO A LA NUEVA TENDENCIA CON UNA SERIE QUE -A PESAR DE LAS APARIENCIAS- ES MUCHO MAS QUE UNA COPIA DE SAILOR MOON. ESTA ES LA HISTORIA DE LAS...



CUERDAS MÁGICAS

POR ESTUDIO NUEZ / MARIELA CARRIL
ESTUDIO_NUEZ@USA.NET • WWW.GEOCITIES.COM/TOKYO/BRIDGE/7862

LEGENDARIAS GUERRERAS

Antes el éxito de Sailor Moon, el estudio CLAMP (compuesto en su totalidad por mujeres) decidió ingresar en 1994 al mercado del animé televisivo, formato que aún no habían utilizado, con su historieta Mahou Kishi Rayearth (Magic Knight Rayearth), nombre original de las Guerreras Mágicas.

Rayearth se comenzó a editar en 1994 en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha y se recopiló en tres volúmenes. Con una historia llena de acción, hechizos y situaciones graciosas, tuvo un gran éxito en Japón y gracias a esto fue la continuación de las salvadoras del reino de Zafiro, en la cual ellas vuelven para protegerlo una vez más y que también se adaptó para la serie de TV.

LUCHANDO JUNTAS

La historia comienza con tres jovencitas que estudian en distintos institutos y van de visita a la torre de Tokyo. Hikaru, Umi y Fuu, repentinamente son transportadas al reino de Zafiro para encontrar a un joven que se presenta como Clef, el mago, sirviente de la Reina Esmeralda, que las ha elegido para salvarla de su captor, el maligno Mago Suguta, y así mantener vivo el reino de Zafiro, ya que sin la protección de su reina sucumbirá y se convertirá en un lugar de maldad.

Para ayudarlas, Clef les entrega una mascota, Mokona, un ramejo que poseen poderes muy especiales, pero en verdad la lucha es de ellas, ya que deben aprender a usar los poderes para transformarse en guerreras mágicas y [illegible], cada una, un elemento: Fuego, Agua y Aire.

Apenas convencidas de poder con su misión, van en busca

de Presea, la cual les dará sus armas y les dirá que la única manera de salvar a la princesa es derrotar a Sagato en sus propios dominios.

Hikaru, Umi y Fuu, ahora junto a sus robots (llamados Rayearth, Windam y Selece) deben enfrentar sus responsabilidades como salvadoras y hacer frente a sus propios miedos en una lucha contra el mal, pero en este caso, el mal es el amor que siente Sagato hacia Esmeralda. Una vez terminada esta primera historia, las guerreras son devueltas al reino de Zafiro para protegerlo una vez más, esta vez de los reinos vecinos de Autozam, Chizeta y Fahren.

EL STUDIO CLAMP

Bajo este nombre se ocultan un grupo de mujeres que han revolucionado el estilo shojo manga. Estas artistas -de las cuales la mayoría tienen menos de 30 años- son originarias de la provincia de Kansai en Japón y en sus comienzos eran once miembros pero, con el tiempo, su número se redujo a siete para luego quedar en cuatro, que es la formación actual.

Dentro del grupo, cada una de las autoras se desempeña en una especialidad, que combinadas logran una historieta de gran calidad gráfica, guiones fuertes, muchos toques de humor y una ambientación romántica, todos elementos que en conjunto dan por resultado uno de los mejores exponentes del shojo manga.

Pese a la fama de CLAMP, las identidades de sus miembros son casi un misterio, debido a que varias usan seudónimos. También es difícil encontrar fotos de ellas, ya que siempre utilizan dibujos que las caricaturizan. Las miembros actuales son:

•Mokona Apapa: Es la ilustradora y dibujante, que le da vida a las creaciones de Nanase Onkawa. Es una artista muy reconocida por su virtuosismo y su gran técnica para las ilustraciones ya sea en color o blanco y negro, una de las grandes características de CLAMP. Mokona Apapa es, en realidad, un seudónimo y el verdadero nombre de esta mujer es todavía una incógnita.

•Nanase Onkawa: Es la escritora de CLAMP, encargada de desarrollar las personalidades de los personajes, cuyos rasgos de conducta determinan luego su fecha de nacimiento, siguiendo las características generales que proponen los signos del zodíaco. Fue una de las fundadoras del grupo en la universidad y tiene una forma de trabajo muy particular: hasta que ella no termina por completo la historia, las demás no comienzan a dibujarlas.

•Satsuki Igarashi: Es la asistente de Nanase, encargada de describir los escenarios en los que se mueven los personajes, tanto en el manga como en el animé. Ella además aplica los tramados a la historieta, un trabajo realmente arduo. Además sirvió de inspiración para Satsuki Yatohji, la operadora de computadoras de X.

•Mikku Nekoi: Es la segunda artista del estudio, encargada de los fondos y de pequeñas ilustraciones publicitarias en blanco y negro. Además dibuja breves historietas que se publican como complemento de los libros. Ella sirvió de modelo para la creación de Yuzurika Nekoi, en X.

LA SERIE DE TV

A CLAMP le faltaba aún conquistar al público masivo y con esa mente diseñaron Magic Knight Rayearth, también lla-

¿QUE ES EL SHOJO MANGA?

[illegible] y gratismo eran algo simplistas (basta recordar extensos culebrones como La Princesa Caballero, o Candy Candy), hoy el panorama del shojo es otro.

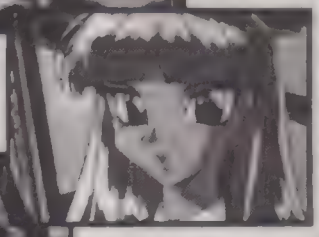
El nuevo escenario es producto de la innovación, tanto en el dibujo como en el argumento, de artistas que han convertido al manga para chicas no sólo en un gran negocio, sino también en cuna de historias memorables y personajes carismáticos que nada le envidian a los héroes del bando vecino: el shonen manga, o manga para chicos.

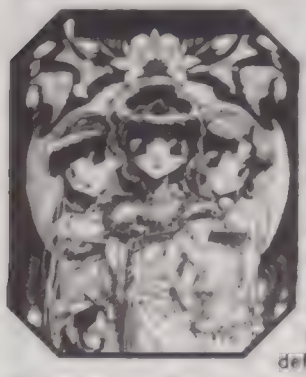
Por supuesto que el tema favorito del shojo es el amor. Historias entre estudiantes secundarios, cantantes y samurais, recorren toda la gama de sentimientos imaginables. Y no hablamos sólo de relaciones entre hombres y mujeres: si antes era común encontrar personajes algo andróginos, hoy todo indica que [illegible] mo y cualquier cosa por retorcida que sea entra de lleno en el mundo del shojo.

En líneas generales, el dibujo del shojo manga está plagado de flores (cada una con su significado crea una cierta atmósfera en la escena que corresponda), plumas aquí y allá (CLAMP las usa mucho) y protagonistas masculinos ultradelgados y con naricitas respingadas, que son un éxito entre las lectoras. Y lectores, porque con la mejora en la calidad y la riqueza de los nuevos argumentos, el shojo atrae hace rato a los hombres, ya cansados de peleas interminables y pocos sentimientos. (M.C.)

madas Luchadoras de Leyenda o, entre nosotros, Guerreras Mágicas. Inscripta en el clásico género del shojo manga conocido como "magical girls", la historia de Hikaru, Fuu y Umi se desarrolla en una serie inicial de tan sólo 20 episodios producidos por la Tokyo Movie Shinsha y dirigidos por Atsuko Ishida.

Como era de esperar, el éxito no tardó en llegar, por lo que pronto se retoma la historia de las tres guerreras, que ahora regresan al mundo que habían salvado. Una segunda parte del manga lleva a una segunda serie animada, con lo cual se completan 49 episodios de unos 20 minutos de duración, emitidos entre el 17 de Octubre de 1994 y el 27 de Noviembre de 1995.





Si se compara el manga con el animé, definitivamente este último sale perdiendo. La razón es que uno de los puntos fuertes de CLAMP son sus magníficas ilustraciones y las enrevesadas relaciones entre los personajes, dos aspectos que, lamentablemente, el animé no capta en toda su escencia. Y es esta ausencia la que transforma a la serie en un producto algo pobre. De más está decir que el doblaje castellano deja mucho que desear, empezando por los nombres falseados, pasando por femeneizar a un personaje varón que tiene onda con otro del mismo sexo, hasta llegar a las voces elegidas. Salvo excepciones en algunos personajes secundarios, las tres protagonistas tienen voces agudas y muy molestas. Y con respecto a sus nombres -si bien los originales no son gran cosa- Anaís, Lucy y Marina pierden por mucho. Es preferible, por lejos, el trabajo de Intertrack en series como Dragon Ball y Salior Moon.

La pregunta es, ¿tiene éxito Guerreras Mágicas en Argentina? Magic comenzó a emitirla sin demasiada gloria y la verdad es que, fuera de los

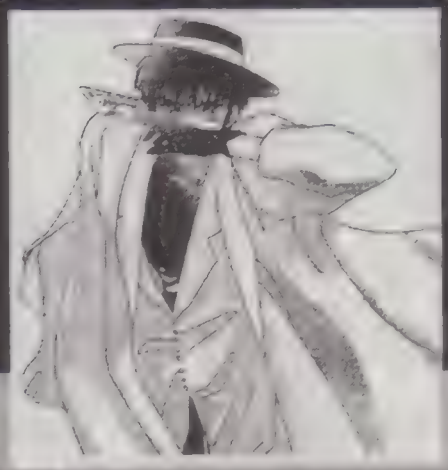
OTRAS OBRAS DE CLAMP

Las CLAMP han sido muy prol°ficas a lo largo de sus casi diez a§os de carrera, por lo cual su bibliograf°a es muy, muy extensa y dif°cil de seguir rigurosamente: se pueden contar desde participaciones aisladas de sus miembros en fanzines anteriores al Çxito del estudio, obras al margen de CLAMP y hasta historias imposibles de fechar. Pero, sin dudas, ademŠs de Guerreras MŠgicas (*Magic Knight Rayearth*) su producto mŠs comercial se puede hablar de otras tres grandes obras que las han catapultado al Çxito: RG Veda, Tokyo Babylon y X.

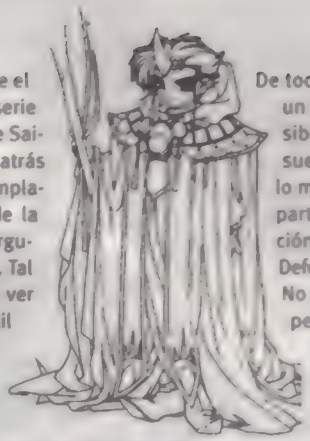
El primer manga de esta tr°ada (RG Veda), comenzŽ a publicarse en 1990 y termin¾ con 10 tomos recopilatorios. Siguiendo la [illegible] y nada de explicarles), cuenta la historia del rebelde de Taishaku-ten, el dios del trueno, contra el Emperador del Ten-Kai (Reino del Cielo). Taishaku-ten mata al emperador y a su familia e inicia una profec°a que augura su futura derrota.

Tokyo Babylon es, por el contrario, una serie de [illegible] y pocos personajes. Cuenta la historia del joven Subaru Sumeragi, un exorcista que trabaja en una Tokyo plagada de seres malignos y demoniacos. Esta manga tuvo, por supuesto, su versión animada (OVA) y no hace mŠs de un a§o fue editada en castellano por Planeta-DeAgostini.

Pero quizŠs sea X la obra mŠs ambiciosa y mŠs compleja de CLAMP. Trenzado incluso en crossovers con otras series de su misma pluma, el argumento trata del Fin del Mundo y su posible salvaci¾n. Dos sacerdotisas tienen el mismo sue§o de destrucci¾n, pero mientras una de ellas pretende provocarla, la otra desea evitarla como sea. Las dos, entonces, deberŠn reunir a su alrededor a los Dragones del Cielo y los Dragones de la Tierra. Pero el factor decisivo es el joven Kamui Shirou (que tiene un ala de dragón y un ala de ángel), pues el destino del mundo en el a§o 1999 (ups!) dependerŠ del grupo al que este poderoso chico decida unirse. (M.C.)

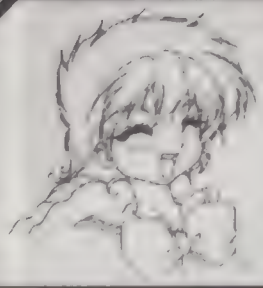


fans del animé, no ha sido mucho el suceso entre el público infantil. El desatino fue tal vez emitir la serie al término de la última y excelente temporada de Sailor Moon, lo cual hizo que se encontraran una atrás de otra dos series de magical girls, donde la reemplazante incluso había sabido robar elementos de la primera (las CLAMP aprovecharon parte del argumento de Naoko Takeuchi para su propio éxito). Tal vez esto no importe mucho a quien sólo quiere ver más animé en la tele, pero para el público infantil puede ser una saturación o -visto ingenuamente- una vil copia que, por ahora, no produce muchos dividendos.



De todas formas, es una serie a la cual hay que darle un cierto tiempo. Si bien al principio todo es previsible y lento en la acción, lo bueno es que se resuelve rápido y no resulta interminable. Sin duda, lo mejor del total de los 49 capítulos es la segunda parte, porque tiene más personajes y una animación superior. Incluso el exceso de la versión Super Deformed no llega a sobrepasar el límite de lo tolerable. No la calificaríamos como imperdible, pero al menos los otakus argentinos tienen la posibilidad de ver la única obra de CLAMP adaptada al formato de TV.

CHICAS MAGICAS Y VILLANOS ENAMORADOS

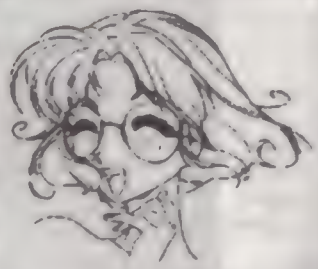


HIKARU SHIDOU

Lucy en la versión doblada. Esta pelirroja es muy dinámica y activa, quizás un poco ingenua. Le encanta el helado y cuando sea grande sueña con ser adiestradora de perros. Estudió kendo desde muy pequeña, por ende su arma mágica es una espada. Tiene catorce años y nació el 8 de Agosto, por lo cual pertenece al signo de Leo. También tiene el poder mágico del fuego.

FUU HOUJI

Anais en el doblaje. También tiene 14 años. Es la más inteligente del grupo y le encantan las matemáticas, la computación y la lectura. Pertenece al club de arquería, por eso su arma es el arco, aunque en la serie de TV usa una espada. Como Guerrera Mágica utiliza la magia del aire y, además es la Erica con un hechizo curativo y la que más piensa antes de actuar. Fuu tiene un pequeño romance con Fenno, un héroe solitario que conoció en el Bosque del Silencio.



MOKONA

Nikona en el doblaje. Este [illegible] dado a las tres chicas por Clef, el mago, para ayudarlas. Este molesto ser (en realidad, a la Erica en ese momento es a Umi) puede materializar [illegible] y transportaje y además sirve de intermediario entre el mago y las guerreras.

CLEF EL MAGO

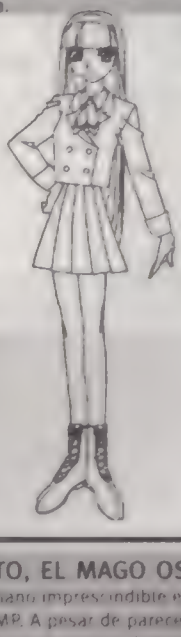
Es el mago más poderoso del Reino de Zafiro. Tiene aproximadamente 750 años, a pesar de que su apariencia es la de un joven de diez. Es el encargado de guiar y ayudar a las tres chicas en su cruzada. Suele tener choques con Hikaru, quien no se da cuenta de lo importante y poderoso que es realmente Clef.

PRINCESA ESMERALDA

La existencia y las plegarias de Esmeralda son lo que mantienen el reino de Zafiro. Cuando esta es raptada por Zagato, el reino comienza a sucumbir y se ve obligada a convocar a las legendarias Guerreras Mágicas para salvar a ella y a su reino.

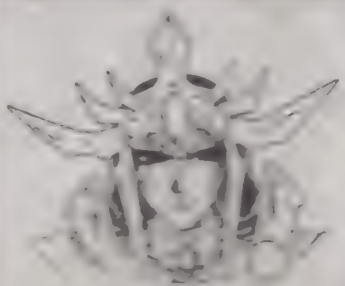
UMI RYUZAKI

Marina en el doblaje. La parlanchina del grupo es la más alta y tiene un carácter muy aristocrático y se considera muy atractiva. Su [illegible] es de color azul y usa la magia del agua. Nació el 3 de Marzo [illegible] el signo de Piscis. Sueña con [illegible] y sustituir a Mokona.



ZAGATO, EL MAGO OSCURO

Es el villano imprescindible en toda obra de C.L.A.M.P. A pesar de parecer desprejuiciado y sin sentimientos, Zagato raptó a la princesa y puso en peligro al reino de Zafiro por estar enamorado de Esmeralda. Su poder es inconmensurable y comparado con él, Clef queda [illegible] de pecho.



La policía busca un asesino serial...
una sacerdotisa
persigue una criatura divina...
los mitos y la realidad
se mezclan...
MITOFAUNO
A partir
del 15 de Enero
el MITOFAUNO
pone su segundo pie
en todos los kioscos de capital.

cebamiento infinito

KISS

por Dr. Sax

HAMBURGUESAS Y CIRCO

FILOSOFIA BARATA Y ZAPATOS CON PLATAFORMA

La ciencia social es un kilombo. Sociología, psicología no son exactas. No podés "medir" un hecho social. A ver: "Los Redonditos de Ricota, sus implicancias sociales" = 35 centímetros.... No! Eso funcionaría para la física, la matemática o la astronomía, pero en las sociales, un tipo te va a decir que miden 20 cm., otro que miden 40 cm. y otro te va a decir que los Redonditos se miden en atmósferas.

Así que, ¿cómo se entiende un fenómeno social? ¿Cómo se comprende a cuatro grasas disfrazados con una mezcla del Rocky Horror Show, el teatro kabuki y el rock berreta tipo Grand Funk Railroad (banda setentera estandarte del rock yanki más microcefálico y droguerta)? Bueno, un buen modo de explicarlo sería el que usaría Dolina (si pudiera sobreponerse al chaboncito vomitando sangre): el mito del héroe. El crossover "Goku, Maradona, Ace Frehley y el General Perón salvan al Hospital de Niños", digamos. ¿Y cómo es que los Kiss encarnan el mito del héroe? Y... porque de los '70 para acá, la pudrición mental se puso de moda. Cyber-Babel. Y nadie entiende más el mito del héroe que Gene Simmons. Así, los Kiss pasaron de ser una banda decadente (en lo comercial, porque en la época desenmascarada hay un montón de temas grossos) a ser otra vez el mega-fenómeno comercial. Y las luncheras Kiss atacaron de nuevo. Por supuesto, los comics y los muñecos, vehículos aerodinámicamente perfectos para la fantasía adolescente, salieron a la palestra. Pero como la caja registradora que Gene tiene por cerebro razona dólares, en una movida

genial cerró contrato por las licencias con Todd McFarlane. Dos potencias se saludan. Y lo primero que hicieron fue Psycho Circus.

CIRCO PSICOTICO: TODA LA METAFISICA QUE PUEDAS PAGAR

Entidades todopoderosas que encarnan conceptos metafísicos, de suena! Mezcla de Sandman y Galactus, los cuatro Kiss originales se yerguen grossos y de puta madre, chavá. Todo el asunto apesta a comic berreta de la Marvel a para colmo, hecho por Image. Lamentablemente, lo más temerario como antecedente [illegible] a parecerse a Kiss Nation- el laburo de Brian Hetrigue (guión) y Angel Medina (dibujo) es de simpáticamente [illegible]. La revista mata aunque se basa, eso sí, en el [illegible] heavy metal de los héroes con hachas cósmicas que tocan rocanrol, fiera. Quiero decir: si para leer un comic de un tipo que vuela en calzoncillos y [illegible] tenés que hacer una importante operación mental con Kiss el asunto es doble, porque los personajes existen, son así, se la creen, te la venden y [illegible] ES MUY LOCO. Así, los Kiss encarnan no superhéroes, sino super-mega-superhéroes. En este contexto, y sólo en este contexto, la revista es fabulosa. Es como decir "esta es la mejor hamburguesa con fritas del Universo!!!". Todo el asunto gira, entonces, alrededor de estas cuatro entidades cósmicas (Gene, el demonio, dios de la sangre

y el trueno; Peter, el rey de las bestias, el instinto animal, la bestia interior; Ace, el balance universal!, el celestial; Paul, el portador de la estrella, pasión y dolor, el buzo del alma y la emoción) y sus avatares humanos, quienes son parte del show de un circo extraño, con una gitana con poderes místicos

Tras la pseudo-destrucción de la carpa en la saga Destroyer (esperen sagas como Dressed to Kill, o Dynasty), la revista comienza un arco llamado Year of the Fox, en un claro homenaje al finado Eric Carr, el zorro que fuese batero de la banda cuando Peter se fue de borrachera. Y todos están más kabukis que nunca. Por supuesto, no creo que -homenaje o no- Gene se pierda el muñequito zorruno. Y hablando de eso

BE ALIVE, KISS (O CASI)!

Todo el mundo sabe lo que son las figuras de acción de McFarlane Toys. Nadie pero nadie hace mejores muñecos superdetallados, imaginativos, con grip milimétrico y conceptos totalmente dementes. el matrimonio Simmons McFarlane es como el pan con manteca. Así, el dúo dinámico viene lanzando serie tras serie de muñecos que son deglutidos como galletitas por las masas expectantes

En la primera serie, cada coñemu poseía una base que -al juntar las cuatro- formaban la palabra KISS y un escenario. La primera serie bis reemplaza las letras/bases por reproducciones de los cuatro famosos discos solistas. En ambos casos, Simmons tiene su célebre bajo-hacha y un báculo, Peter una multitud de armas tribales (el tambor dispara- lanzas es digno de la película argentina Humo de Marihuana), Paul es el travesti de siempre y Ace tiene una guitarra Flying V que se transforma en una nave voladora. Todos tienen pelo como las Barbies, salvo el pelo del pecho de Paul Super-traba Kiss, baby

La segunda serie es la de Psycho Circus, y es todavía mejor Cada muñeco viene con su avatar (Paul, el payaso; Gene, el presentador del circo; Ace, el hombre de los zancos; y Peter, el domador de las bestias) y con sus armas, no instrumentos musicales

La tercera serie es la Psycho Circus Tour Edition: en vez de armas y avatares, están los instrumentos bien realistas (Gibson Les Paul para Ace, Flying V para Paul, un Ripper para Gene y una batería hasta con hi-hat para Peter) y ellos están con pilchas que cruzan Psycho Circus con la época de oro destroyeresca Decididamente, la serie con más chapa

Por supuesto, si esto fuera todo, no estaríamos hablando de Kiss: el Psycho Circus Magazine, los nuevos instrumentos (la Paul Stanley Signature Series es una versión mucho más "sutil" de la Ibanez PS-10, si no, miren en el video del Alive II la "forma" de la "punta"), los autitos de Racing Dreams, los collectible dolls de Spencer Gifts (con los trajes de Destroyer), las dos series de cards, el sillón inflable, el Kisstory II, la VISA de Kiss, el pin-ball, las monedas de aniversario, el primer trade paperback de Psycho Circus (los comics originales ya están cotizando y muy bien), etc., etc

¿Qué más decir? Kiss es demasiado Después de lo excesivo, viene Kiss. Hablar de Cebamiento Infinito en el caso de Kiss es redundante. Cualquier kissero, lo piense o no, termina enlistándose en el Kiss Army y jurando lealtad al rocanrol. Mientras se come una hamburguesa. Kapitalismo, baby

Black Queen

Nombre Real: Selene. **Creadores: Chris Claremont y Sal Buscema.**
Primera Aparición: New Mutants nº9 (1983).

HISTORIA: Selene es una vampira psíquica que ha vivid[o] miles de años. Ella utiliza la esencia vital para ma[ntenerse] y esto, junto al hecho de pertenecer al grupo de mutantes [conocid]os les llamados Externos, la hace uno de los enemigos más p[eligrosos] de los X-Men. Selene no sólo posee control sobre la materia [orgánica] da sino que tiene conocimientos de magia negra.

Durante una de las primeras aventuras de los Nuevos Mutantes, [los jóve]nos menores del Profesor X, mientras visitaban el Amaz[onas] se [encon]traron con una civilización en el medio de la selva que estaba [habita]da en el Imperio Romano y cuyo nombre era Nova Roma. All[í se] enfrentaron al senador Marco Domicio Gallo, marido de Se[lene], que deseaba tomar control absoluto de la metrópolis sometiendo [al] sena[dor] Lucio Antonio Aquila, padre de Amara Aquila (la mutante q[ue] luego se uniría al grupo bajo el nombre de Magma). Selene, llama[da] la sacerdotisa negra, era líder de una secta que raptaba jóvenes m[uje]res para sacrificar y revitalizar la energía de la mutante inm[ortal]. Cuando Mirage y Amara fueron capturadas, Selene activó ininter[rum]pidamente los poderes latentes de Magma, quien se unió a los N[uev]os Mutantes para derrotarla. La sacerdotisa, además, fue dada p[or] muerta.

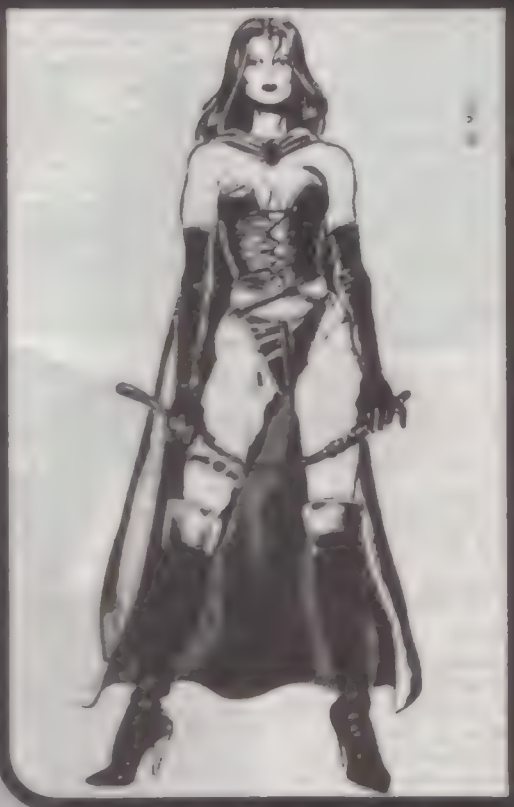
Meses más tarde, Selene reapareció en un bar donde los X-Men se enfrentaron al Juggernaut y tras esta batalla la vampira captó los pensamientos de la recién llegada a esta era, Rachel Summers (hija de Jean Grey y Cyclops, proveniente de un futuro donde los mutantes son sometidos en campos de concentración). Mientras Rachel descansaba en la casa de un joven llamado Nick Damiano (quien la había levantado de la calle para cuidarla), Selene atacó y mató a Nick, pero cuando se disponía a someter a Rachel, los X-Men aparecieron y [pudieron] derrotar a la Reina Negra.

Luego Selene buscó a Herr Friedrich Von Roehm, un ant[iguo] que era devoto de la Diosa Selene. Al reconocerla, este le ofreció [sus] servicios y la presentó a Sebastian Shaw, líder del Hellfire [Club], una organización secreta dedicada a la conquista del mundo compuesta [por] los mutantes más ricos y poderosos del mundo. En su inic[iación] Selene se enfrentó con Rachel y Amara, ambas ahora alumnas [de] Xavier, que detectaron a la diosa en la sede del Club. Tras [una] batalla, Selene fue vencida por los X-Men pero esto no impidió [que] se uniera a la elite del Hellfire Club, junto a Emanuel Da [Costa], Sunspot, también miembro de los Nuevos Mutantes.

Apenas unas horas después, el mago demoníaco llamado [Belasco] tomó control de New York, alterando con su magia toda la [realidad] incluso a varios héroes, entre ellos Spider-Man los X-Men [y] vengadores. Selene pactó una alianza con los héroes sobrevivientes [utili]zando a Magma y Rachel junto con Warlock, Doctor [Strange], América y Storm, lograron detener al mago.

Poco tiempo después, Rachel Summers obtuvo el poder [de Phoenix] ró muerte a Selene por sus crímenes y asesinatos. As[altando] la sede del Hellfire Club, atacó a la vampira y casi la mat[a] por la intervención de Wolverine, que hirió mortalmente [a] Phoenix. Selene logró recuperarse y declaró una cacer[ía] a Rachel, utilizando a todos los miembros del club en [su] contra. esto estalló un feroz combate en el que se enfrentaron [nuevamente] los X-Men y los Morlocks, hasta que hizo su aparici[ón] centinela del futuro del cual proviene Rachel. Durante [la] batalla bandos sufrieron grandes perdidas, y con la [muerte] de Roehm, el Club se vio obligado a formar una [nueva] de Xavier, que se concretó con la incorporación de [Magneto], Rey Mysterio.

De inmediato Selene comenzó a elucubrar [un] plan para [apode]rarse del Hellfire Club. Fue [así] como [Selene] formó un grupo de jóvenes mutantes llamados los Upstarts (que contaba, entre otros, con los hijos de Sebastian Shaw y Sabretooth), cuyo objetivo era aniquilar no sólo a miembros de los X-Men, sino también al [resto] del Hellfire Club. Entre [los] [Upstarts] [estaba] [también] [el] [mu]tante Tessa, quien (aparentemente) a Emma Frost, Sebastian Shaw y Magneto, pero poco después fue traicionada por el [mismo] Trevor [Fitzroy].



[...] y capturada por Trevor Fitzroy [...] se descubrió que Nova Roma era tan sólo [...] le Selene para recordar los tiempos del viejo [...] nano, y que sus habitantes eran ciudadanos rap[tados] [...] ados mentalmente por ella. Cuando finalmen[te] [...] gró escapar de su prisión engañando a Amanda [...] y a Nightcrawler, decidió acabar con el resto de los Ex [...] y esto la llevó a enfrentarse con X-Force, ya que su [...] puestamente Cannonball era uno de ellos. Tras derrotar a los ex New Mutants y matar a Gideon, Absalom, Krule y Saul, Se[lene] [...]e continuó su plan secreto atacando semanas más tarde a [...] Moonstar (ex-Mirage), quien por haber sido una valkiria [...] Asgard, poseía la sangre necesaria para controlar un amu[leto] [...] que le daría poderes extremos. Pero todos sus planes fueron frustrados por la presencia de los X-Force, Cannonball y Karma.

En la actualidad Selene se ha volcado a tácticas más maquiavélicas y reestableció el Hellfire Club, ahora con Trevor Fitzroy, Tessa, Sebastian Shaw, Donald Pierce y la nuevamente resucitada Madelyne Pryor, quien está totalmente dominada por Selene. **(Patricio Oliver/J. M. García Carral)**

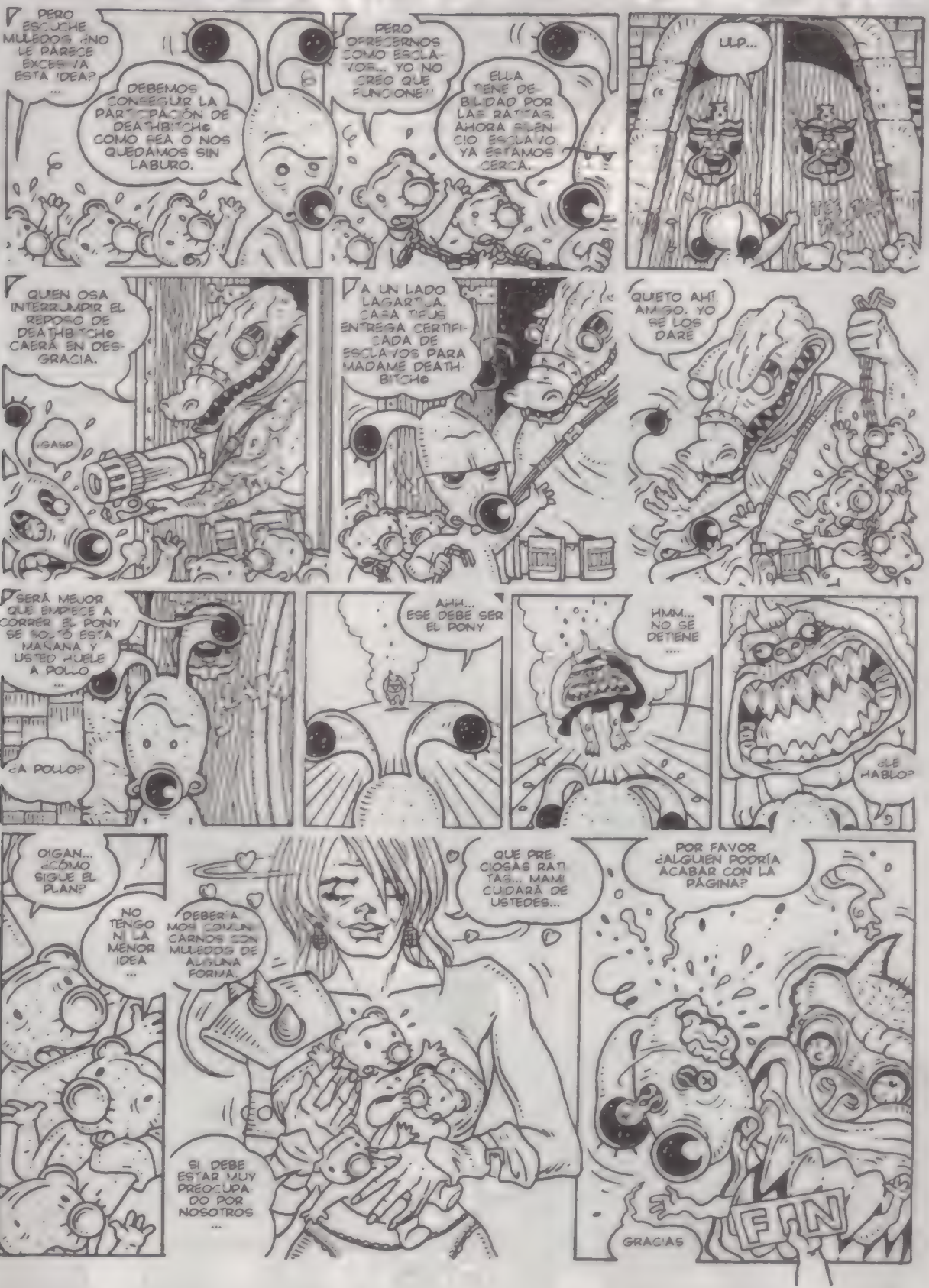
EXTRA-DATA

[...] girls, Selene fue de las primeras villanas 100% perversas. Vampira insaciable, violenta en su accionar y con mucha carne al aire, se trata de un personaje con el que están en deuda todos esos yuyos mediocres de Cliffside Comics y demás editorialitas basadas en el patético culto a las bad girls.

UNA AVENTURA GRAFICA DE

MÜLEDOG

por Lucas Varela


PERO ESCUCHE MÜLEDOG ¿NO LE PARECE EXCESIVA ESTA IDEA?
...
DEBEMOS CONSEGUIR LA PARTICIPACIÓN DE DEATHBITCH© COMO PEA O NOS QUEDAMOS SIN LABURO.
PERO OFRECERNOS COMO ESCLAVOS... YO NO CREO QUE FUNCIONE!!
ELLA TIENE DEBILIDAD POR LAS RATTAS. AHORA SILENCIO ESCLAVO, YA ESTAMOS CERCA.
ULP...
QUIEN OSA INTERRUMPIR EL REPOSO DE DEATHBITCH© CAERÁ EN DESGRACIA.
¡GASP
A UN LADO LAGARTIJA, CASA TIENE ENTREGA CERTIFICADA DE ESCLAVOS PARA MADAME DEATHBITCH©
QUIETO AHÍ AMIGO. YO SE LOS DARÉ
SERÁ MEJOR QUE EMPECE A CORRER EL PONY SE SOLTÓ ESTA MAÑANA Y USTED HUELE A POLLO
...
¿A POLLO?
AHH... ESE DEBE SER EL PONY
HMM... NO SE DETIENE
....
¿LE HABLO?
OIGAN... ¿CÓMO SIGUE EL PLAN?
NO TENGO NI LA MENOR IDEA
...
DEBERÍAMOS CONJUNTARNOS CON MÜLEDOG DE ALGUNA FORMA.
QUE PRECIOSAS RATTAS... MAMI CUIDARÁ DE USTEDES...
SI DEBE ESTAR MUY PREOCUPADO POR NOSOTROS
...
POR FAVOR ¿ALGUIEN PODRÍA ACABAR CON LA PÁGINA?
GRACIAS
FIN

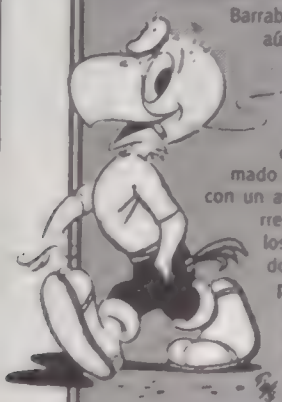
LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni
y Fernando García

En ocasión de los 50 años de Condorito, haremos un contrapunto entre este clásico del comic chileno y Checho López, verdadera joya de la historieta trasandina contemporánea. Pasen y vean.

CONDORITO

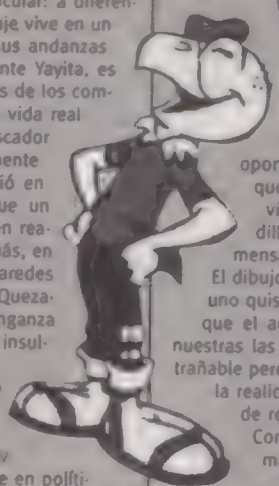
René Ríos Bottiger, más conocido como Pepo, nació en Concepción, Chile, el 15 de Diciembre de 1911. Se recibió de bachiller y luego fue un frustrado estudiante de medicina, vocación que dejó por el lápiz. En 1932 se inició en Topaze (revista satírico-política, verdadera leyenda del humor político chileno), donde se destacó como dibujante y portadista. Creó numerosos personajes, entre ellos Don Gabito, Don Rodrigo y Vivorita, para el diario El Mercurio. Publicó en muchísimas revistas, entre ellas Barrabases (interesantísima revista infantil que aún hoy se sigue editando) y en Okey, revista de aventuras donde crearía a su principal personaje, Condorito, en 1948



Al decir del propio Pepo, Condorito nació como contrapartida a un dibujo animado en el que Walt Disney representó a Chile con un avioncito llamado Pedro, que repartía correo entre ese país y Argentina, cruzando los Andes. "Pensé en el Huemul y el Cóndor -dijo Pepo- pensé en nuestro escudo, pensé que entre las dos figuras, tú estabas más cerca de nosotros; por eso te hice bajar de la cordillera, te calcé ojotas, te puse sombrero huaso, te hice hablar y vivir entre humanos. Tú serías uno más de nosotros, Condorito".

Según cuenta la historia, Pepo creó al personaje como la representación del chileno medio, una especie de Juan Pueblo, pero con mayor identidad. Por eso Condorito vive y sufre los avatares de la vida cotidiana y tuvo, a lo largo de estos años, mil y un trabajos. Su entorno es particular: a diferencia de las creaciones de Disney, este personaje vive en un mundo de humanos y comparte su vida y sus andanzas con ellos. Incluso su novia, la despampanante Yayita, es humana. También es de destacar que muchos de los compañeros de Condorito fueron tomados de la vida real de Pepo: Comegato, por ejemplo, era un pescador del puerto de Caldera, se alimentaba realmente de estos felinos, fue amigo de Pepo y murió en 1964. El compadre Don Chuma también fue un amigo de los tiempos difíciles y Yayita era en realidad el nombre de la cuñada de Pepo. Además, en los chistes suelen aparecer graffitis en las paredes con la siguiente leyenda: "Muera el Roto Quezada". Pepo comentaba que esta era una venganza contra un militar con ese apellido que había insultado a su mujer.

A pesar de que Pepo se destacó haciendo humor político en Topaze, se negó sistemáticamente a envolver a Condorito en este ti-



[illegible] "El mérito que tiene Condorito es no meterse en política y aún así ser bien chileno". El resto del elenco de la serie se completaba con un sinfín de personajes, entre los que se destacan Coné (sobrino de Condorito), Huevoduro, Garganta de Lata, Ungenio, Don Cuasimodo y Doña Treme (padres de Yayita) y Pepe Cortisona, el galán de la serie y rival de Condorito, que intenta sin éxito conquistar a Yayita. Todos ellos habitan el simpático pueblo de Pelotillehue (que existe en la realidad), donde hacen un verdadero pero suave relato de la vida y los avatares del chileno medio, que aún hoy sigue con entusiasmo las jocosas aventuras del extraño hombre-pájaro.

CHECHO LOPEZ

Checho López fue creado en 1988 por Martín Ramírez (1966) para la fabulosa revista Trauko, verdadero bastión de la historieta under del Chile pre-democrático.

Según postula Mario Rojas (prologador del álbum de Checho), Ramírez más que crearlo, lo descubrió, porque sostiene que a este personaje lo crearon la falta de oportunidades, el desempleo, la inflación y -agregamos nosotros- la represión y el hambre. Como podrán deducir, el contexto en que se enmarcan las historias de Checho es duro, y muy cercano a la realidad que nos circunda en toda Latinoamérica.

La aventura comienza con el despido de Checho de su trabajo y el posterior acoso por parte de sus acreedores. Agobiado, Checho decide huir dejándolo todo -inclusive a su mujer- y a partir de aquí se convierte en un auténtico buscavidas, que va descubriendo a un Chile distinto al que él conocía: el del hambre, los asentamientos, la falta de patriotismo, la represión, la falta de oportunidades, pero también el de la esperanza de que esto algún día cambie, temas todos estos tan vigentes y tan comunes de ambos lados de la cordillera. ¿La diferencia crucial con Condorito? Aquí el mensaje es directo y sin tapujos.

El dibujo de Martín Ramírez no tiene toda la calidad que uno quisiera, pero logra transmitir todas las sensaciones que el autor se propone mostrar. Finalmente, hacemos nuestras las palabras que Trauko tuviera para con este entrañable perdedor: "Checho López ha reflejado con exactitud la realidad del santiaguino medio, afectado por la falta de recursos en general.

Condorito y Checho López: dos caras de una misma moneda.

KILOWOG

Primera Aparición: Green Lantern Corps n.201 (1986). **Creadores: Steve Englehart y Joe Staton.**

HISTORIA: En una galaxia muy muy lejana, para ser más precisos, en el sector 674 del Universo, un ser noble, fuerte, valiente y muy inteligente se convirtió en el protector del sector, enlistado en las Huestes de los Linternas Verdes. Nativo del apacible planeta Bolovax Vik, Kilowog se dedicó desde pequeño a la construcción y al conocimiento de la tecnología. Bolovax era un planeta muy avanzado tecnológicamente -al menos comparado con la Tierra del Siglo XX- con ciudades gigantescas y repletas de estos seres inteligentes, grandotes, fuertes y semi-humanoides. La personalidad pacífica y altamente disciplinada de los Bolovax Vikianos dió por resultado un único gobierno central que mantenía planificado minuto a minuto la vida de los ciudadanos. Elegidas por el pueblo, las autoridades de este sistema jamás sufrieron revueltas de ningún tipo. Con cierta inocencia, el "todo es de todos" funcionó en Bolovax, donde la vida comunal y el vivir rodeado de seres amistosos y poderosos moldeaba sus vidas. Como todo estaba muy tranquilo en su sector, Kilowog se entretenía viajando mucho y [illegible] su personalidad e inteligencia lo convirtieron en el entrenador de Green Lanterns novatos, y tuvo a su cargo a un terrestre de nombre Jordan, Hal Jordan

Pero como todo lo bueno, tiene que terminar, y la maldad de Sinestro acabó con todo el planeta Bolovax Vik. Kilowog llegó muy tarde, y sólo pudo absorber las millones de almas de todos los asesinados de su planeta dentro de su anillo. Destrozado, solo y sintiendo esa necesidad de comunidad y masividad, decidió irse a vivir a la Tierra, donde varios Linternas Verdes se estaban estableciendo. El individualismo terrestre hizo que le costara mucho adaptarse, y en sus intentos de "vida comunitaria" decidió radicarse un tiempo en Rusia. Allí fue astutamente usado por el gobierno para que construyera una poderosísima arma: la Brigada de los Rockets Red, unas armaduras de alta tecnología con capacidad de vuelo y otros "super-poderes". Su compañero Guy Gardner lo sacudió para sacarlo de ese país, de donde se iría al ver que había sido usado y lo lejos que estaba ese comunismo de la filosofía de Bolovax.

Cuando la Batería [illegible] en Ysagar de Oa fue dañada por Sinestro, Kilowog estuvo entre los que perdieron el anillo, pero a él fue a uno de los que menos le preocupó, ya que de por sí, era tremendamente fuerte e inteligente. De vuelta en la Tierra, se mudó a la República Popular de China, a vivir una vida tranquila y pastoril. Poco tiempo le duró la paz, ya que toda la región (incluso todo el planeta) se vio invadido por una coalición de razas extraterrestres bajo órdenes de los Dominators. Kilowog salió de su retiro y junto a los Nuevos Guardianes peleó contra las hordas alienígenas en China. Luego se fue a vivir a la Ciudadela de los Linternas verdes abandonada, en las afueras de Los Angeles.

Durante varios meses vivió solo ahí, recibiendo visitas de Arisia y otros ex-Linternas Verdes. Por raro que parezca, Kilowog empezó una relación postal con Guy Gardner, hasta que el cobarde Linterna Verde fue a visitar al [illegible] Bolovak Vikiano y, para sacarse el aburrimiento, se trenzaron a trompadas con la consecuente destrucción de la Ciudadela. Ahí Gardner tuvo la brillante idea de incorporar a su amigo como [illegible] arreglo a tutti para la Justice League International de Maxwell Lord. Kilowog demostró de inmediato su gran habilidad [illegible] arreglo y mejoró todo el sistema de seguridad en las embajadas de la Liga, construyó una maquinaria que permitió salvar la vida a Power Girl y hasta levantó en pocos días todo un [illegible] resort en la luna de Kooey Kooey Kooey para Blue Beetle y Booster Gold. De paseo por las embajadas, el masivo alienígena tuvo onda con la encargada de seguridad de la base rusa, Rosa Rozovskova, pero aparentemente, la cosa no pasó a mayores.

Cuando Jordan comenzó a reclutar a nuevos Green Lantern Corps, Kilowog asumió el cargo de entrenador con un nuevo anillo y la base en Oa, dejando a la J.S.A. Al poco tiempo -destrucción de Coast City mediante- ya se sabe lo que pasó y ya contra los Guardianes. Todos los miembros de las Huestes traían de frenarlo, pero el último en el más temible de los duelos Jordan contra Kilowog... y el último Bolovak Vikiano muere en manos de su amigo y alumno.

Poderoso con y sin el anillo, Kilowog fue un miembro clave de los Corps y una gran ayuda para la Justice League, un gran héroe cuyo fantasma ya pasó a "mejor vida" a Kyle Rayner. **(Diego Accorsi)**

EXTRA-DATA

[illegible]

EMPEZO ESCRIBIENDO ARTICULOS EN UNA REVISTA NO MUY DISTINTA A ESTA, PERO SU PASION POR LOS SUPERHEROES LO LLEVO A TRABAJAR EN DC, PRIMERO COMO COORDINADOR Y DESPUES COMO GUIONISTA. ASCENDIDO AL STATUS DE ESTRELLA GRACIAS A KINGDOM COME, MARK WAID BRILLA EN MARVEL CON SU CAPITAN AMERICA, MIENTRAS AVANZA A TODA VELOCIDAD HACIA EL Nº150 DE FLASH, LA SERIE DONDE OBTUVO SUS PRIMEROS EXITOS. Y, POR SUPUESTO, HAY MAS KINGDOM EN SU HORIZONTE. CON USTEDES, UN Nº1 DEL MERCADO AMERICANO, QUE NO SE LA CREE NI AHI. ESTE ES

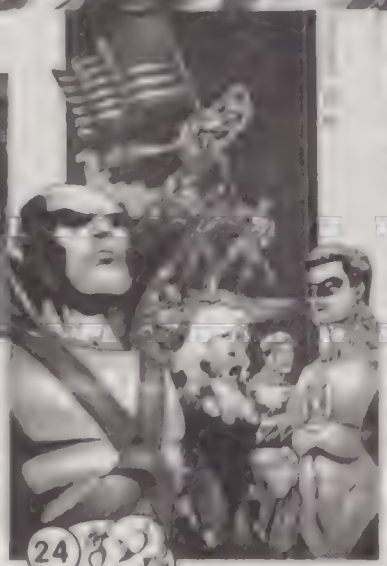
MARK WAID

AA: La primera vez que vi tu nombre fue en Amazing Heroes, una revista excelente, de la que tomamos muchas ideas para Comiqueando. ¿Cómo fue tu transición de periodista especializado a guionista profesional?

MW: Fue bastante tranqui. Trabajar en la prensa especializada me permitió armar los contactos que necesitaba para conseguir trabajo en DC. Yo trabajé para Amazing Heroes, de Fantagraphics, hasta... fines del '86. Y en un par de meses me llamó Dick Giordano, que era el jefe de DC de aquel entonces. Y el trabajo de periodista especializado me ayudó muchísimo, porque estaba todo el tiempo entrevistando a artistas, charlando con ellos de sus proyectos y haciéndome conocido en ese ambiente, o sea que cuando conseguí el trabajo en DC, la transición se hizo fácil.

AA: Y como primera tu primer trabajo importante fue continuar [illegible] de Bill Messner-Loebs.

MW: SI.



AA: En DC empezaste como coordinador de Secret Origins, no?

MW: Si. Secret Origins y después Legion of Superheroes, Doom Patrol y después Gotham by Gaslight, con Brian Agustyn y Mike Mignola, que fue el primer Elseworlds, y algunos especiales de Navidad y un montón de cositas menores.

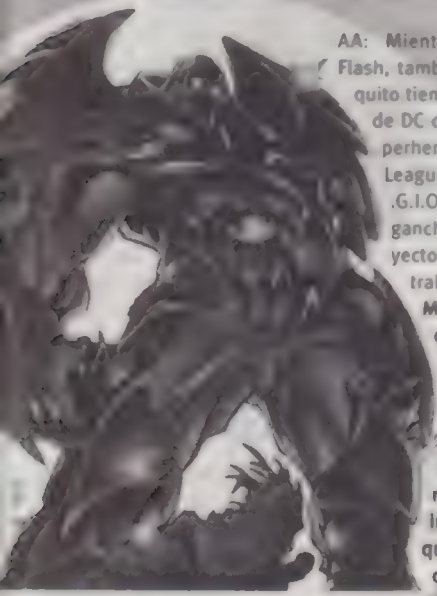
AA: En la época de Messner-Loebs, se nota que se mató para darle giros muy copados a viejos personajes como los padres de Wally o el Pied Piper y además trabajó mucho a Chunk y creó a Mason Tollbridge. Pero ni bien vos tomaste la serie, todos estos personajes desaparecieron casi de inmediato y nunca volvimos a saber de ellos. ¿Que les veías de malo, qué trabas le presentaban esos personajes al tipo de historias que vos querías contar?

MW: No, de malo no tenían nada. Bill es un guionista excelente y escribe a la gente común mejor que cualquier otro autor de comics. Es increíble y poco

frecuente que alguien escriba tan bien a la gente común. Yo no lo hago ni la mitad de bien, yo soy más escritor de superhéroes. Y dejé de lado a esos personajes, porque pensé que la prioridad era definir a Wally West como personaje. Entonces saqué de circulación por un tiempo a los secundarios, pensando que una vez que yo me pudiera meter a full en la cabeza de Wally, los iba a empezar a traer de vuelta, pero resultó que ninguno me parecía demasiado interesante. Y además hay una cuestión personal: yo escribo a Wally basándome mucho en mí, es en gran medida mi alter-ego. Y yo no tengo mucha relación con mi familia, para nada, y tampoco tengo muchos amigos, sino un círculo muy cerrado y muy íntimo de amigos. Y casi todos son profesionales del comic. Entonces, de modo más subconsciente que intencional, fui rodeando a Wally ya no de su familia, ni de otros amigos, sino de los otros Flashes. Después, con los años, me di cuenta de lo que había hecho subconscientemente. Le pasó lo mismo que a mí.

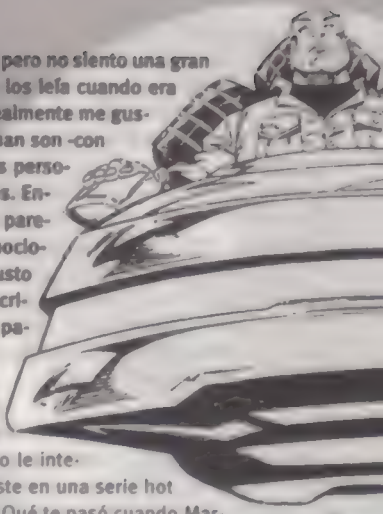
AA: Cuando vos te hiciste cargo de Flash, era un título del montón, nada espectacular en ventas. Pero la convertiste en una serie hot y desde entonces, todos tus proyectos son uno más hot que el otro. ¿Cuál es la diferencia entre trabajar en un título de bajo perfil y estar a cargo de un proyecto hot, tipo Kingdom Come?

MW: Es una diferencia enorme. En Flash no nos miraba nadie, en Captain America tampoco. Nadie estaba pendiente de lo que pudiéramos hacer. Ahora siento que en todo lo que hago hay un alto grado de presión. Cuando arranqué con Ka-Zar, pensé que iba a ser algo tranqui, no esperaba que vendiera gran cosa. Y no vendió, pero se generó mucha expectativa, porque estábamos a cargo Andy Kubert y yo, y muchos suponían que iba a ser la próxima serie grossa, pero esa nunca fue nuestra intención. Es muy satisfactorio hacer cosas como Kingdom Come, que tienen tanta repercusión, tanta expectativa, pero francamente, es muy divertido trabajar en series de las que nadie espera nada.



AA: Mientras estuviste en Flash, también trabajaste poquito tiempo en otras series de DC como Legion of Superheroes, Valor, Justice League Task Force y L.E.G.I.O.N.. ¿Cómo te enganchaste en esos proyectos y por qué fueron trabajos tan breves?

MW: Siempre es una cuestión de cuánto tiempo tiene uno para trabajar. Siempre estaba la tentación de hacer proyectos más grandes, más importantes. No quiero decir que no me divirtiera con la L.E.G.I.O.N., pero no siento una gran pasión por ellos, porque no los leía cuando era chico. Los personajes que realmente me gusta escribir, los que me fascinan son -con la excepción de Impulse- los personajes que leía a los seis años. Entonces, los personajes me parecían buenos, pero no me emocionaban tanto. Me parecía injusto para con el lector seguir escribiendo una serie cuando la pasión ya se había ido.

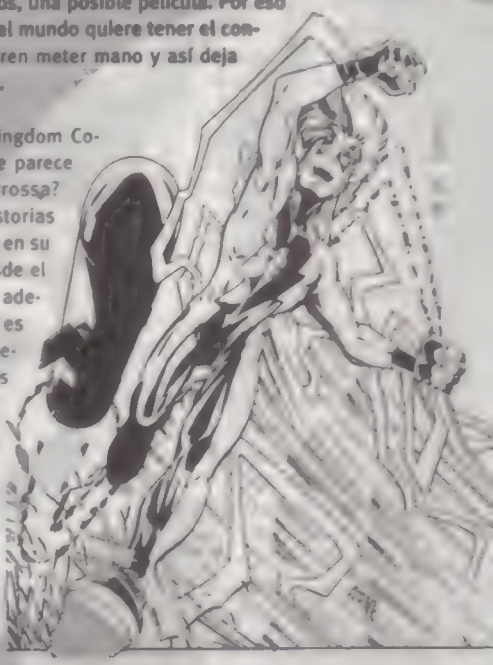


AA: Repasemos tu paso por Marvel: llegaste a Captain America cuando la revista no le interesaba a nadie y la convertiste en una serie hot y además muy interesante. ¿Qué te pasó cuando Marvel te informó que te cortaban la serie para dársela a Rob Liefeld?

MW: Fue un shock terrible... nos sentimos totalmente decepcionados, porque sabíamos que estábamos construyendo algo, las ventas venían subiendo mes a mes y... esas decisiones se tomaron a un nivel muy por encima de los coordinadores. Ni bien escuché los rumores, le pregunté a mi coordinador si era cierto y me dijo que no sabía nada. Después me dijeron que la transa estaba cerrada incluso antes de que nos dieran la serie a Ron (Garney) y a mí. Tampoco le echo la culpa a Rob: él pidió la serie y se la dieron, punto. Pero al final, me parece que todo esto nos favoreció.

AA: No me cabe duda. ¿Esta decepción pesó a la hora de renunciar a X-Men después de tan pocos números en esa serie?

MW: No, lo de X-Men fue otra cosa. Por un lado, la gran presión de la que hablábamos antes. Pero, peor todavía, éramos dos guionistas trabajando en la misma serie, con los mismos personajes. Y para eso tiene que ser gente con una sensibilidad común, una consistencia para escribir a los personajes y para contar las historias. Y, sin emitir juicio sobre las capacidades de Scott Lobdell, somos dos guionistas totalmente opuestos. Y, por supuesto, escribir X-Men no es lo mismo que escribir Ka-Zar, que no le importa a nadie. Acá hay una serie animada, una línea de muñecos, una posible película. Por eso en X-Men todo el mundo quiere tener el control, todos quieren meter mano y así deja de ser divertido.



AA: Vamos a Kingdom Come. ¿Por qué te parece que fue tan grossa? Hay tantas historias de superhéroes en su crepúsculo, desde el Dark Knight en adelante, que ya es casi un sub-género: héroes viejos y retirados que vuelven para el último chispazo de gloria. ¿Qué opinás de esta tendencia?

MW: Yo creo

que esas historias pegan por el atractivo que tienen para los guionistas: son historias con principio, desarrollo y fin. Incluso todas las leyendas y los mitos, sea el Rey Arturo, sea Robin Hood, tienen principio, desarrollo y fin. En cambio, cuando escribís la serie regular de un superhéroe, estás siempre trabado en el medio y no es un buen lugar para estar. Como guionista uno tiene una especie de instinto que pide un final para cada historia. Y en el caso de Kingdom Come, creo que lo que la hizo tan grossa fue el trabajo de Alex Ross, que es brillante, creo que esto ya está fuera de discusión. En parte pienso que es una historia que podría haber escrito cualquiera...

AA: ¿Vos hiciste el trabajo de investigación histórica que se ve en las últimas páginas, las del bar, donde están representadas todas las épocas de la historia de la DC ?
MW: Sí, está todo en mi cabeza. Yo sé absolutamente todo sobre los comics de DC. Fue muy divertido hacer eso.

AA: Vos que sos un experto en la continuidad de DC, ¿por qué te parece que es tan enkilombada? No pueden estar un mes sin contradecir historias del mes anterior! Y esos gráficos estúpidos en los Secret Files, que te quieren hacer creer que pasó todo en diez años!
MW: (risas) Sí, ya sé... Devin Grayson dice que, según esos gráficos temporales, Donna Troy se casó a los 14 años! (risas) Yo trato de ignorar lo más posible esa regla de los 10 años. Creo que hay continuidad y continuidad. Una continuidad que me parece fundamental es asegurarse de que Superman tenga todos los meses los mismos superpoderes, que los padres de Lois Lane tengan siempre los mismos nombres. Pero a veces nos lo tomamos demasiado a pecho... estos personajes son tan grandes, que toda esa minucia del mes a mes se va acumulando hasta que no cierra jamás. Cuando era más joven eso era algo que me obsesionaba, pero cuantas más historias escribo, más me convenzo de que eso no es tan importante como una consistencia general. De todos modos, la continuidad de DC está tan radicalmente enkilombada, que se puede optar por dos caminos: Obsesionarse por todas esas cagadas, o ignorarlas, y francamente, pienso que lo mejor sería ignorarlas. Pero Kingdom, el evento de fin de año, va a resolver en gran medida muchos de estos mocos de continuidad, especialmente los de los últimos diez años, o de la era post-Crisis, de un modo muy directo, que se va a ver en los cuadritos, haciéndose cargo de un montón de cosas que no tienen sentido y cuando se termina Kingdom, se empieza a desenvolver un plan todavía mayor.

AA: ¿No te parece que parte de los mocos de continuidad son culpa de los coordinadores, que le dan luz verde a ciertos creadores para hacer lo que se les dé la gana, sin pensar si están contradiciendo otras historias?
MW: Yo creo es una combinación de dos cosas. Una es esta que vos señalás y la otra es que hay muchos coordinadores jóvenes que no saben nada de la historia de los personajes. Pero muchas veces, si sos John Byrne, te dicen todo que sí... En la JLA Year One, tuve miles de oportunidades de cambiar cosas para hacer las historias más divertidas, pero mi regla es no dañar nada.

AA: Bueno, igual se te pasó un moquito: En JLA Year One, Black Canary tiene unos 16 años y su mamá parece de 35, pero estamos hablando de una mina que tenía 20 en la Golden Age
MW: Sí, ya lo sé. Pero decidí hacerlo igual porque si no, tenemos que aceptar que Jay Garrick y esos tipos tienen... 80 años.

AA: Seguro, pero todos fueron rejuvenecidos por medios místicos. Black Canary no, porque nunca tuvo chapa en la JSA...

MW: No, pero estuvo en esa historia de Roy Thomas, en ese anual de All-Star Squadron en la que toda la JSA es bañada por la energía de un tipo...

AA: Me parece que Canary no estaba en ese anual.
MW: Puede ser, yo creo que sí.

AA: Pero incluso cuando se creó, en un número de Secret Origins de fines de los '80, tenía cincuenta únicos...
MW: Sí, claro. Igual la continuidad de Black Canary es un kilombo. Incluso en una época le decían "Diana" y no se llama Diana, sino Dinah. ¿A quién se le ocurre cambiarle el nombre?

AA: Y también está el tema de la edad. Por lógica, debería tener 32 o 33 años, pero si Batman tiene 33, Canary tiene que ser más joven y la terminan haciendo de 26, con lo cual es mas joven que Bart Allen, a quien le hacía de baby-sitter en la JSA de Keith Giffen...
MW: Seguro. El problema de la edad es un problema sólo porque hay muchos personajes ligados a la Segunda Guerra Mundial. Eso es lo que más jode para seguir avanzando. Y después está el problema de Batman, que si no lo dejan envejecer, traba el avance de todos los demás.

AA: Otro tema: Muchos de los autores que surgieron en Marvel y en DC, después pasaron por Image, a ayudar a los pibes a armar unas series un poco más consistentes. ¿Por qué vos nunca trabajaste en Image? Supongo que habrás tenido varias ofertas...
MW: Sí, me ofrecieron. Me pidieron que hiciera la saga de Judgement Day que después hizo Alan Moore, y otros proyectos, pero... volvemos al tema de la pasión. No siento pasión por esos personajes. Como no son los personajes que leía de chico, no me interesan. Ni siquiera me interesó crear personajes que fueran míos, cosa que también me ofrecieron.

AA: El hecho de que casi todos los autores que actualmente trabajan en los comics hayan sido antes lectores fanáticos de comics, ¿no atenta contra la necesidad de conseguir nuevos lectores?
MW: Por supuesto. En el largo plazo es algo total y absolutamente nocivo. En mi trabajo como asesor en Marvel, lo que le trato de enseñar a los guionistas y a los coordinadores es a ser claros, a asegurarse de que cualquier número se pueda entender sin haber leído todo lo anterior, porque siempre se engancha gente nueva. Y si no sabés presentar a los personajes y no sabés presentar los conflictos de modo claro, perdés lectores, y ya no nos quedan muchos por perder.

AA: A veces el pasado es un obstáculo para contar historias que cualquiera pueda entender.
MW: Totalmente. Una vez que podés contar historias, querés meter todo, querés contar todas las historias que venís masticando desde que sos chico, y terminás metiendo tanta información, tanta continuidad, tanta referencia a las historias anteriores, que se hace inaccesible. Yo me esfuerzo mucho para que mis comics sean entendibles por alguien que nunca leyó uno. Todos mis números de Flash empiezan diciendo "Yo soy Wally West y soy el hombre más veloz del mundo", que es todo lo que necesitás saber. En Captain America también, me mato para que quede claro lo que viene pasando en los números anteriores.

AA: Y última: ¿proyectos inmediatos.
MW: Bueno, se viene el evento Kingdom y después una serie de Barry y Hal, seis números con Barry Allen y Hal Jordan. Después de eso... creo que me voy a dormir una siesta.

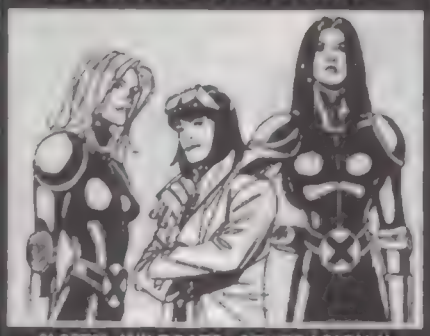
AA: ¿Estás escribiendo dos títulos del Capi por mes?
MW: Sí, más Flash son tres, más Barry & Hal cuatro, y estamos hablando de JLA Year Two, Titans Year One... hay tantas cosas que quiero hacer que voy a tener que elegir algunas. Llevo diez años escribiendo un comic por semana y quiero parar un poco la mano.

AA: Bueno, muchísimas gracias.
MW: Fue un placer.

FICCION

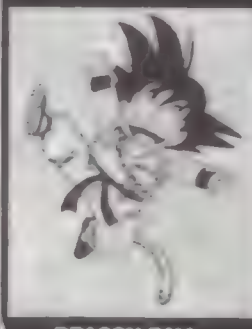
TIENE TODO PARA TU COMIQUERIA

PLANETA-DeAGOSTINI



X-MEN, WILDCATS, GENERACION X, ASTRO CITY, RANMA 1/2 Y MUCHOS MAS

TRADING CARDS

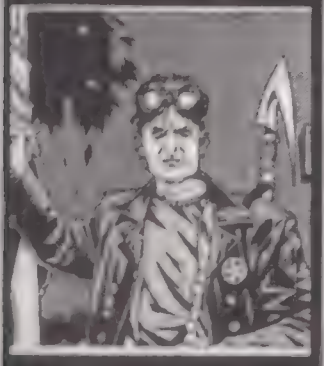


DRAGON BALL

GRUPO EDITORIAL VID

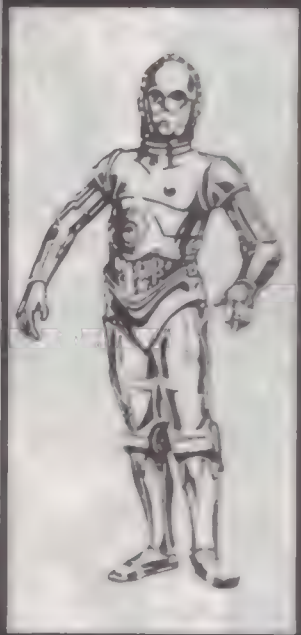
SPAWN, SIMPSONS, JLA, BATMAN, STAR WARS, ETC.

EDICIONES ZINCO



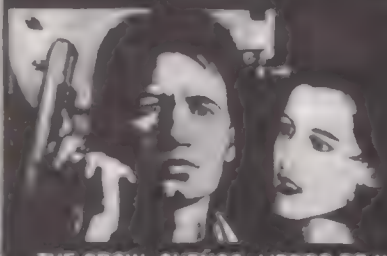
STARMAN, NUEVOS TITANES, SANDMAN, SUPERMAN, ETC.

JUEGOS PARA PC



STAR WARS, STAR TREK, MARVEL, BATMAN Y OTROS

GLENAT

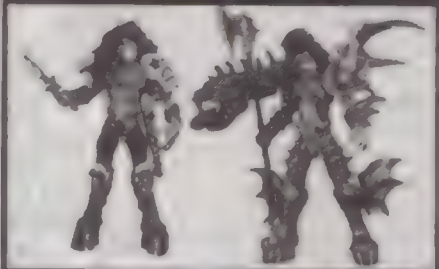


THE CROW, SUEÑOS, LIBROS DE X-FILES, SUPERHEROES, STAR TREK, ETC.

Y ADEMAS

POSTERS, VIDEOS Y TODOS LOS NUMEROS DE CAZADOR, EL ETERNAUTA, EL SUENERO, ROBOTECH, COMIQUEANDO, LA COSA, SAILOR X, DRAGON BALL X Y MUCHOS MAS

MUÑECOS



KISS, X-FILES, STAR WARS, SPAWN Y TODAS LAS SERIES MARVEL

Y PROXIMAMENTE TODO EL MATERIAL DE LA CUPULA Y CAMALEON

AV. DONATO ALVAREZ 555, BUENOS AIRES, ARGENTINA

TEL-FAX: (0541) 633-9081

31 DE DICIEMBRE DE 1999. 22:00 Hs
BRUNO
HELMET
CALVI-
98

¡RAPIDO DIGO ESE CHICO CORRE PELIGRO!
AL MENOS LA POLICÍA NO VA A MOLESTARNO CON LOS DISTURBIOS CAUSAD POR LOS FESTEJOS DEL FIN D MILENIO ESTÁN MÁS QUE OCUPADOS
¿NO ES PATETICA. TODA ESA GENTE FESTEJANDO EN LA CALLE?
COMO SI HUBIERA ALGO QUE FESTEJAR

31 DE DICIEMBRE DE 1999, 22 02 Hs
YA DEBEN ESTAR LLEGANDO
¡¿QUE, TODAVÍA NO TE DISTE CUENTA, ESTE CRIO ES...?!
¿POR QUE ESTÁS TAN SEGURO QUE VENDRÁN A BUSCAR A ESTE CRIO?
KERSH

CLIK!
ENCARGATE DE LOS DEMONIOS. YO VOY POR EL CHICO
SEÑOR ARRIBA DOS DE LOS NUESTROS, SVASTIX Y MANGUINSA ESTAN POR ENFRENTARSE A UN ANGEL SIN PEDIR AUTORIZACION ¿NO LE PARECE UN TANTO IRREGULAR?
SI, ALGO HAY QUE HACER

¡ÁNGEL, ¿NO VAS A DARME UNA MANO CON ESTOS?!
ENCÁRGATE, AHORA ESTOY OCUPADO.
- HOLA
¿Y USTED QUIEN ES?
AH HOLA

THOOM
HAY SERIAS POSIBILIDADES DE QUE LOS NUESTROS GANEN, SEÑOR, SI LES DAMOS ACCESO A MAS PODER QUIZÁ HASTA PUEDAN ACABAR CON EL ÁNGEL
NO. QUÍTALES TODO EL PODER, QUE NO GANEN ESTA BATALLA
SÓLO ME QUEDAN.. DOS BALAS
JE!
JE!

DIOS DEBE ESTAR MIRANDO PARA OTRO LADO, PORQUE ESTA NOCHE GANAMOS NOSOTROS
SI. DE ACÁ VIVOS NO SALEN
BLAM!
ESTA VEZ ME CONVIENE QUE EL ÁNGEL SE SALGA CON LA SUYA. SI
JUSTO AHORA, QUE LO ENCONTRÉ. ESTO NO PUEDE. NO DEBE. ACABAR MAL
SI EL ÁNGEL MUERE, ¿QUE SERÁ DEL ALMA DE SELENE?
BLAM!

¿QUE PASÓ ?
NO PUEDO EXPLICARLO. INTERVENCIÓN DIVINA. TAL VEZ...
YO PUEDO EXPLICARLO FUE MI INTERVENCIÓN. QUE DE DIVINA. NO TIENE NADA

POR MR.MASTER

Pantallazos

POSTAL Y PROYECTOS

WaRP Graphics y Wolfmill Entertainment se asociaron para producir un film y una serie animada basados en Elfquest, el ya clásico comic de Wendy y Richard Pini.

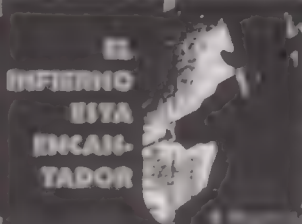
Ethan Reiff y Cyrus Voris están trabajando en una adaptación de CAMELOT 3000, la recordada saga de Mike Barr y Brian Bolland, y parece que han captado el interés de Renny Harlin, director de Duro de Matar 2. Ahora faltan estudio y productores, nomás.

Scout, el recordado aborigen americano de Tim Truman, anda con ganas de hacerse película. Los productores son Michael Shuken, Dean Hollander y Evan Chamovone, que ya están buscando estudio para ponerse a laburar. La carta del triunfo es el guión, obra de otro aborigen, Sherman Alexie, quien cobró chapa con su film Smoke Signals, basado en su novela The Lone Ranger and Tonto Fistfight in Heaven.

MISTERIO A LA ORDEN

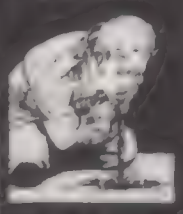
Los pocos que hayan leído alguna vez un comic de Flaming Carrot, recordarán que, junto al paladín con cabeza de zanahoria, aparecían varios justicieros bizarros llamados Mystery Men. Este es el título de un nuevo largometraje de Universal, íntegramente supervisado por Bob Burden (creador del FC y los MM), y con un elenco impresionante. Claire Forlani, Janeane Garofalo, Paul Reubens, Hank Azaria, Geoffrey Rush y Ben Stiller, que interpreta a Mr.Furious. Seas o no fan de Flaming Carrot, Mystery Men es una gran oportunidad para internarte en el extraño mundo de Bob Burden.

EL INFIERNO ESTA ENCANTADOR



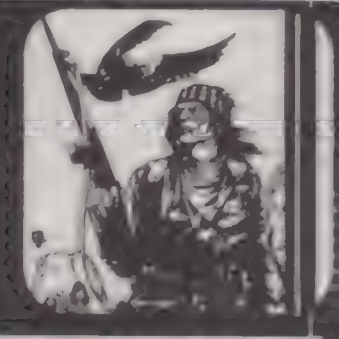
La adaptación fílmica de From Hell que Allen y Albert Hughes realizaran sobre la obra de Alan Moore y Eddie Campbell, estuvo siendo considerada por New Line Cinema, pero después de muchas idas y vueltas, ahora se fue a Fox. Y no está mal, ya que Fox es también hogar del proyecto fílmico de otra obra de Moore, The League of Extraordinary Gentlemen.

VERTIGO VIENE CON TODO



Mill Creek Entertainment, que está produciendo Canton Company, como para asegurar la fidelidad de la película al Tim Hunter de los comics. El guión está a cargo de Matt Greenberg (Halloween: H20, Mimic). También en Canton se está produciendo a Hellblazer, que NBC ya tuvo una miniserie de Garth Ennis y John Higgins. Otra película de Hellblazer: H.H.H. Robert Zappia, está trabajando en el guión de Jonah Hex, para Warner. Jonah Hex podría convertirse en una serie o formo

man está escribiendo el piloto. Un recién llegado a Vertigo, Human Target, también está en la mira de un par de productores para convertirse en largometraje. Y un clásico de Vertigo, Hellblazer, tuvo planes para su debut en el cine: Mark Bomback.



La tercera peli de The Crow ya tiene título, Salvation, y protagonista femenina, Kirsten Dunst, quien se unirá al Cuervo para resolver un misterioso asesinato. Protagonista masculino, todavía no hay, pero están negociando con Eric Mabius. Director confirmado, también tenemos, será Bharat Nalluri. Y esperemos que esta vez no la palme nadie durante la filmación.

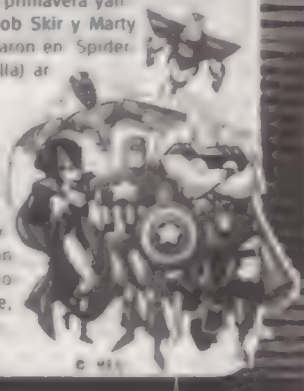
SALVEN A THE CROW

DILBERT AL RESCATE

La cadena UPN viene teniendo una temporada desastrosa y apunta a cerrar el año subiéndose al boom de la animación para adultos. Por eso lanza el lunes 25 de Enero, en el horario de las 8 PM, la comedia animada de Dilbert, basada en la hiper exitosa tira diaria de Scott Adams, que ironiza sobre la vida de los oficinistas y que nos hace acordar mucho a Teodoro & Cía, del inolvidable Quino.

MARVEL CONTRAATACA

Ahora que se estabilizó un poco todo el bolonki de Marvel, Fox quiere retomar la colaboración y reactivar viejos proyectos. Ya se está hablando de nuevos episodios de Spider-Man y de la serie animada de los Avengers (si!), con ganas de presentarlas en la próxima primavera yanki. Los guionistas Bob Skir y Marty Isenberg (que trabajaron en Spider-Man, X-Men y Godzilla) armaron la biblia y el guión del piloto, a la espera de la luz verde para el mismo grupo de Marvel. Y por si todo anda bien, Fox ya está mirando con cariño otras series, como Doctor Strange, Sub-Mariner, Generation X y Daredevil.



TRES DE KIETH

Sam Kieth, el recordado creador de The Maxx, está escribiendo y dirigiendo un film de bajo presupuesto para Roger Corman, acerca de un chico con un brazo de metal. Con apenas un palito verde, Keith empieza a filmar en Marzo, en Irlanda.

Kieth también está adaptando la historia de Megan, directo de los comics de The Maxx. Esta peli se va a filmar en Sacramento y la protagonista será Amy Daniels, quien diera su voz a Sara en la serie animada de The Maxx. En esta, como la produce él mismo, Kieth piensa gastar apenas cien mil dólares y terminarla para Enero. Y el tercer proyecto de Kieth es una adaptación de Broadminded, un comic aparecido en Friends of the Maxx nº's 2 y 3. Kieth está trabajando con uno de los capos de Todd McFarlane Productions, Terry Fitzgerald, quien garantiza guita (alrededor de 15 millones) y contactos como para contar con un estudio como la gente y con Dennis Hopper en el elenco.

DICIEMBRE

SKORPIO N° 282:
LA MASCARA ESPECTRAL DE MANCO Y MAZZITELLI / NIPPUR DE LAGASH DE ROBIN WOOD E IBAÑEZ / DRACULA DE WOOD Y SALINAS / DIOSES Y DEMONIOS DE MAZZITELLI Y ALCATENA / VINO AMARGO DE SLAVICH Y BRECCIA.
PORTADA DE TOMAS GIORELLO
YA SALIO. $ 4,90-

COMIC PREVIEW N° 7
DOSSIER COMICS DE INVADERS Y X-FILES / TODO FANTABAIRES 98.
YA SALIO. $ 2,90-

ENERO

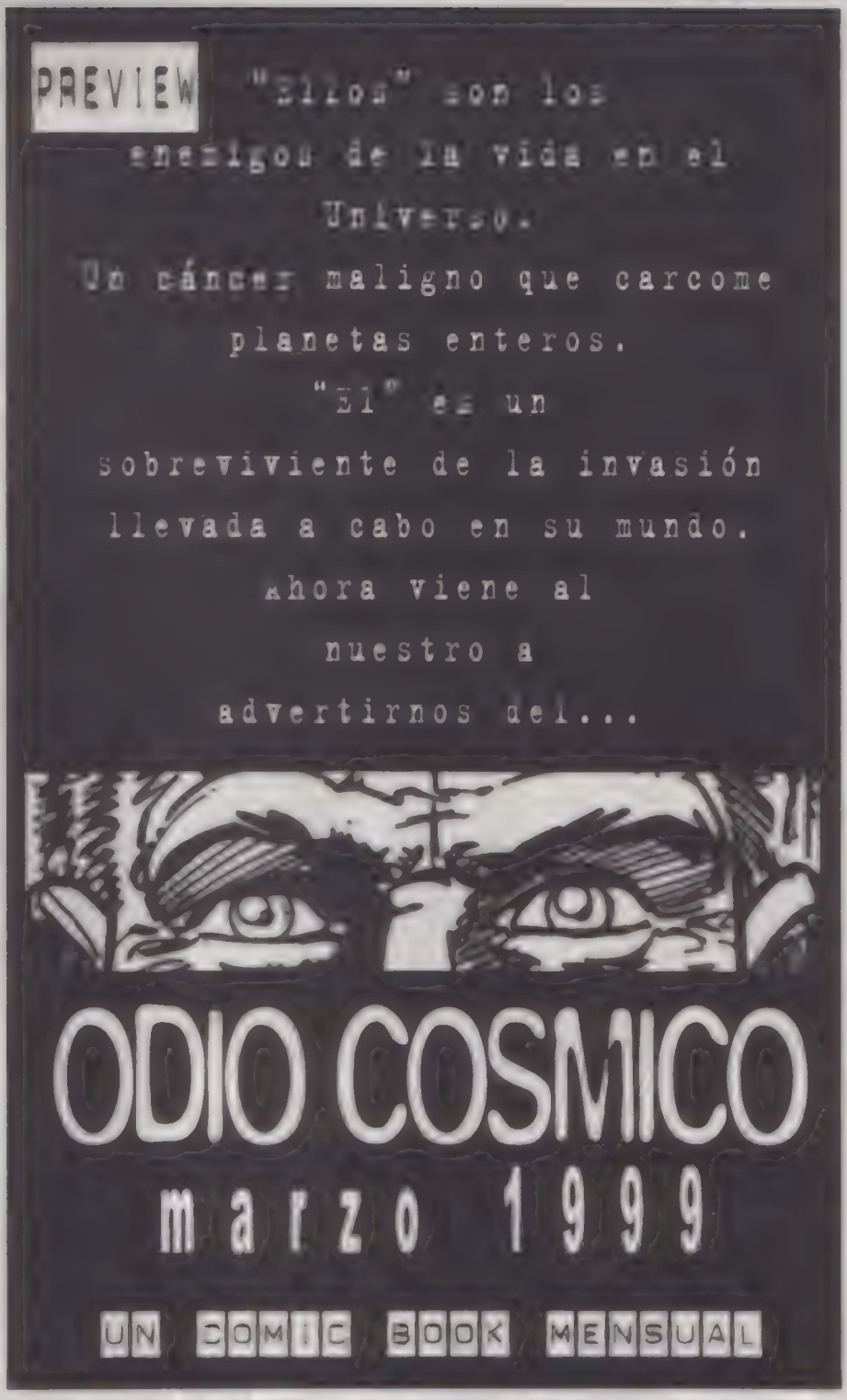
EL ETERNAUTA N° 2: EDICION DE LUJO 40 X 28 CM
LA SEGUNDA PARTE DE LA MEJOR HISTORIETA DE TODOS LOS TIEMPOS. POR OESTERHELD Y SOLANO LÓPEZ. PORTADA: TOMAS GIORELLO.
YA SALIO. $ 20-

EL OJO BLINDADO N° 4:
LA SAGA DEL SUPERHÉROE ARGENTINO CONTINÚA Y COMIENZAN A DEVELARSE LAS PREGUNTAS QUE TODOS NOS HACEMOS.
POR WACCIO ZKATTER
SALE EL 15/1. $ 2,90-

TINTA ARGENTINA N° 3:
MOBY DICK DE ENRIQUE BRECCIA.
LA OBRA CLÁSICA ADAPTADA POR ENRIQUE BRECCIA Y LEOPOLDO DURAÑONA.
SALE EL 15/1. $ 5-

SKORPIO N° 283 LIBRO DE ORO:
BLOODTOWN DE MAZZITELLI Y MERIGGI / LA MASCARA ESPECTRAL DE MANCO Y MAZZITELLI / NIPPUR DE LAGASH DE ROBIN WOOD E IBAÑEZ / DRACULA DE WOOD Y SALINAS / DIOSES Y DEMONIOS DE MAZZITELLI Y ALCATENA / VINO AMARGO DE SLAVICH Y BRECCIA.
PORTADA DE TOMAS GIORELLO
SALE EL 30/1. $ 7-

COMIC PREVIEW N° 8
DOSSIER SPIDER-MAN.
SALE EL 30/1. $ 2,90-



LA VERDULERIA

del Dr Müke y Cía.

Uy, loco, qué calor... faltan las perras disfrazadas de superheroínas y ya estoy como el sábado en Fantabagres. Y hablando de dicho "evento Fanta" (bwa-ha-ha!), anduve juntando material para mi ya clásico Indice de Estadísticas Comiqueras Al Pedo, que elabora los

DATOS DEL INDECAP

• Porcentaje de asistentes que prefirieron mearse o cagarse encima antes de usar esas roñosas letrinas que había por baños	28,9%
• Cantidad de latas de Coca que te comprás en un super con los $ 2.00 que te fajaban en la Rural	3,7
• Porcentaje de asistentes que no se enteró que se entregaron los Premios Eternauta	57,9%
• Que no se enteró que exustía la muestra de Altuna	28,4%
• Que se enteró que exustía el stand de Los Inrockuptibles	2,84%
• Cantidad de preguntas medianamente inteligentes formuladas en las charlas del Capitán Kincho	1
• Toneladas de papel arrojadas contra los participantes durante el show de Comiqueando	7,6
• Litros de agua vertidos sobre los participantes durante el show de Comiqueando	1,5
• Litros de baba vertidos por las darkies sobre Neil Gaiman	166
• Promedio de asistentes a las salas donde se proyectaban senes de los '50 y '60	11,3
• Porcentaje de asistentes que no choreó nada en los stands de Club del Comic o Mendiana	9,1%
• Cantidad de veces por hora que Andrés Accorsi dijo "no es mi área"	[illegible]
• Medición en la escala richter de la estampida de trekkies que casi acaba con el Capitán Kincho tras su primera charla	8,3
• Porcentaje de los que puteaban contra el auspicio de Fanta que igual garparon su entrada	[illegible]
• Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

Ladran y rebuznan las bestias desde distintos medios de comunicación y es mi deber castigarlos. Arranco con una leve, enviada por un buchón espontáneo, que no aclara ni cuándo ni dónde se publicó

(Spawn)
con John Leguizamo y Martin Sheen
dir. M. Dippe
Aventura / AM 13 años / 90
Subtitulada

Un agente especial del gobierno es emboscado y muerto, luego de ser traicionado por sus superiores. Con el objetivo de proteger a su familia, hace un pacto demoníaco para volver de la tumba. La adaptación de un exitoso comic estadounidense, llevado al cine con un impactante desarrollo visual.

Me voy a terminar convenciendo de que nadie entendió la peli de Spuaj. ¿Será posible que todos los resúmenes tengan este tipo de errores? ¿En qué película el tipo vuelve "para proteger a su familia"? Cortenlá, viejo, ya fue.
Una muy extraña en el Suplemento Informática de Clarín, del 7 de Octubre

El lugar también tiene material inédito (y, por lo tanto, valiosísimo), como los guiones de 73 ejemplares nunca publicados por la editorial Zinco. Los capítulos habían sido hechos a modo de prueba, y se ubicaban entre la muerte y la resurrección del volador superhéroe.

¿Qué es esto? Si no me equivoco, Zinco publicó todos los episodios de Superman que van entre la muerte y la resurrección. Y si esos episodios "de prueba" existen, no sólo no los publicó Zinco, tampoco los publicó DC. Raro, no?
Esta belleza se la debemos a La Razón del 4 de Noviembre:

A un costo de 120 millones de dólares por película, Lucas completará los dos episodios que le faltan para terminar la historia de seis capítulos. El primero, que retrocede

No! La historia de Star Wars son nueve episodios y, como hay tres ya filmados, a Lucas le faltan seis! O dos trilogías, si querés, pero no "dos de los seis capítulos". No entendiste nada, chabón
Y última, un moco clásico, esta vez en La Nación del 14 de Noviembre

Los Simpsons, la familia ideada por Matt Groening nació el 17 de diciembre de 1989. Ese día, el canal Fox emitió "Los Simpsons rostizados en un fuego abierto", la primera de una serie que, a esta altura, se convirtió en un clásico.

Ay, ay, ay ¿Cuántas veces tengo que repetir que los Simpsons no debutaron en el primer episodio de media hora de 1989, sino en los cortitos de tres minutos que aparecieron en el Show de Tracy Ullman desde 1987? A ver si investigan un cacho más, viejo! Y basta, me voy a la mierda! O mejor, a tratar de conseguir los 73 capítulos inéditos de Superman para cagarme de risa un rato. Lo malo de leerlos por Internet es que no los podés usar para limpiarte el orto cuando terminás

BOTTOM TEN

Ay, mamita! Se viene Goku! Con un par de votitos más, el poderoso guerrero super-salamín se incorpora al ranking de la infamia! Tiemblan los Mighty Selamorfin' Power Rangers! Y tengo un shit-pack para el "ganador" del sorteo del número anterior: Iván Guede Santos, de Caseros, que puede pasar a buscar su "premio" por el Club del Comic de Lavalle 617 a partir del 11 de Enero. Si se anima, claro. Hay más shit-packs para regalar, así que sigan votando a los personajes que más náuseas les provoquen, por correo o por e-mail. Estas son las posiciones hasta hoy:

10	La Negra	5	Superman
9	Wolverine	4	VR Troopers
8	Azrael	3	Spider-Man
7	Ghost Rider	2	Cazador
6	Jubilee	1	POWER RANGERS

VULTURE

Nombre Real: Adrian Toomes. **Creadores: Stan Lee y Steve Ditko.**
Primera Aparición: Amazing Spider-Man nº2 (1963).

HISTORIA: Adrian Toomes inició su carrera criminal como [illegible] ta a la traición de su socio Gregory Bestman, quien le impidió patentar sus inventos. De este ex-socio se vengaría más tarde, secuestrándolo en su primera guarida, un silo abandonado en [illegible] la costa de State Island donde construyera su laboratorio y [illegible] ra sus primeras alas. Esta situación se repetiría hasta [illegible] Bestman.

Otro amigo del Buitre con trágico final fue el ex-novio [illegible] Nathan Lubensky. Este terminaría su vida [illegible] go quien, asociado a los Sinister Six y [illegible] intenta gobernar el mundo mediante [illegible] vivo poniendo un gas venenoso en [illegible] empresa Cordco. Lubensky murió de [illegible] ne Stacy.

El Buitre es capaz de volar ya que [illegible] magnética única, creada por el genera[illegible] su traje. Ya en sus primeros enfrentamientos [illegible] el secreto de su vuelo y lo derrota seguid[illegible] Buitre fue el primer enemigo al que Spider-Man [illegible] gunda vez. Estos encuentros sin mayores consecuencias se [illegible] pitiendo hasta que, en su lecho de muerte, el Vulture cede [illegible] y tecnología a su compañero de celda Blackie Drago[illegible] te no muere: le da una lección a su sustituto y rec[illegible]

Eventualmente, Toomes descubre que el constante [illegible] electromagnéticas le ha producido un cáncer y decide [illegible] con amigos y enemigo por igual. Es así como visita a T[illegible] fiesa la amistad que tenía con Nathan y le pide su perd[illegible] esta responde con una cachetada. Incluso llegó a secuestrar a [illegible] Parker para que convenciera a May de su perdón pero este [illegible] y, en su identidad de Spider-Man, lo derrotó.

Siempre en busca de la cura para el cáncer que lo consume [illegible] cha una y otra vez contra Spider-Man, incluso en conjunción c[illegible] llanos como Dr.Octopus, Rhino, Boomerang y varios más, pe[illegible] todos contra todos y, como de costumbre, el arácnido sale v[illegible]

Más tarde, el Buitre escapa del complejo penitenciario [illegible] ker para hacerse con los guantes de transferencia de energía [illegible] creados por la Dra. Sanchez, los cuales sirven para absorber [illegible] de seres vivos y así rejuvenecerse, con el consiguiente [illegible] to prematuro sufrido por la víctima. Justo en ese momento [illegible] Spider-Man con quien se enrosca en una jodida pelea para terminar absorbiendo la energía vital del arácnido, ya que el Vulture quiere vengarse de él porque cuando quiso morir, este no se lo permitió condenándolo a vivir en su cuerpo enfermo y en prisión. Como para no calentarse!

Mientras el ahora anciano Peter Parker regresa a lo de Tía May, el Buitre adquiere su nuevo traje (una bio armadura) con más y nuevas armas como el juvenator, que le permitió recuperar su juventud y eliminar su cáncer. Pero la fiesta le dura poco, ya que al [illegible] de sus nuevas fuerzas para que regresen a su dueño original [illegible] de un par de cachetadas más descubrimos que "Autas [illegible] taba arreglado con el Camaleón y en la última pelea, en medio de [illegible] extraño regreso de los supuestos padres de Peter Parker, el Buitre vuelve a perder a puños del trepamuros, para luego quitarle las energías vitales al Camaleón.

Luego se une momentáneamente con Owl, quien lo abandona al enterarse de que el plan es expandir un virus químico creado por el ejército, para el cual todavía no hay antídoto. Pero, mediante sus pájaros, Toomes intenta matar a todos los que lo conocen para borrar su pasado. Así, Spider-Man es uno de los primeros en ser infectado. Pero con la ayuda de Daredevil, pronto lo paran a fuerza de golpes de palo y puño lo devuelven a la cárcel.

El Vulture volvió a reunirse con sus colegas cuando intentó, junto a otros villanos, detener a Kaine, quien estaba eliminando a los enemigos de Spider-Man, además de tra[illegible] [illegible] recuperar el equipo del difunto Dr.Octopus para [illegible] mas. Pero fue derrotado y encarcelado [illegible] para [illegible] fácilmente, ya que lo llevaron a un hospital debido a su edad.

Luego de esto comienza la etapa más oscura de Toomes, [illegible] se lo ve desesperado y descontrolado, al punto de [illegible] matar varias veces, algunas por la necesidad de seguir siendo joven y otras sólo por ira. Pero fue detenido por el Prowler a quien más adelante volvería a combatir, para volver a ser detenido, pero no encarcelado.

Por último, en un desesperado intento de matar a Spider-Man, cae en los restos químicos de David Kalen, lo cual destruye su traje y le cuesta su ya casi permanente juventud. Luego fue nuevamente encarcelado (ya perdí la cuenta de la cantidad de veces) como el verdadero anciano que es. **(Caba)**

EXTRA-DATA

Con su apariencia animalesca y sus habilidades sobrehumanas provistas por la tecnología, el Buitre fue el típico villano del período de Lee y Ditko y pronto se convirtió en un cliché insulso y repetitivo. Su chispazo de gloria llegó con la saga Funeral Rites (serializada en Spectacular Spider-Man), obra de J.M.DeMatteis y Sal Buscema, en 1992.

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

LA AMENAZA FANTASMA

Todo comienza con una frase: CADA GENERACION TIENE UNA LEYENDA. Luego viene el desierto. CADA VIAJE TIENE UN PRIMER PASO. Una ciudad y un palacio. CADA SAGA TIENE SU COMIENZO. De fondo suena una música que reconocemos...

Así empieza el trailer de La Amenaza Fantasma, el Episodio I de la nueva trilogía de La Guerra de las Galaxias y probablemente el film más esperado de la historia del cine. Este segmento, de poco más de dos minutos de duración, se está proyectando en selectas salas de cine de los Estados Unidos desde fines de Noviembre. Poco más de dos minutos que bastaron para hacer que los fans se vuelvan locos y comiencen a soñar con el día en que se estrenará la más reciente creación de George Lucas. La manía es tal, que muchas personas (entre ellas cientos de famosos) pagan la entrada de las películas en las que se proyecta la cola, la ven y se retiran ni bien termina. El trailer también se puede bajar del sitio oficial de Star Wars en Internet (http://www.starwars.com) y también de varios otros sites no oficiales. Los usuarios de la Web han tenido una respuesta increíble frente a esta cola: durante los primeros días que se puso en la página, un promedio de 500 personas POR SEGUNDO intentaban bajarse los 25 MB que pesa el video. En fin, hay gente para todo.

Mientras tanto, aquí, en la Argentina, los fans de La Guerra de las Galaxias nos comemos las uñas mientras esperamos ver en alguna sala del país el dichoso trailer que algunos privilegiados pudimos pispear en canales de cable yankis. Pero antes de continuar, vale una advertencia: esta nota contiene todo lo que se puede saber en este momento acerca de la nueva trilogía en general y, más específicamente, el Episodio 1. Hay tanta información que es posible que, después de leerla, cuando veas la película no te cause tanta sorpresa. Si sos de los que prefiere ir al cine sin saber nada de lo que va a ver, no leas más. Ahora, si sos un fana irredimible de Star Wars (como el que esto escribe), seguí. Te vas a cebar como loco.

Una aclaración, la última, antes de continuar: mucha de la información de este artículo es cierta y verificada (hasta donde se puede) con Lucasfilms. Otra parte proviene de fuentes generalmente confiables. Y hay también algunos rumores, que figuran porque son interesantes y en general consistentes con otras versiones. Además, debido al sistema de laburo de Lucas, la historia y/o los nombres pueden cambiar significativamente hasta el día del estreno. Ahora sí, a la data.

VOLVER A EMPEZAR

El episodio I está en la etapa de post-producción. La fotografía principal ya se ha terminado, así como la segunda tanda de re-tomas que Lucas tenía prevista. Hay anticipados varios días más de filmación a medida que el equipo (y el mismo GL) vea que se necesiten planos extras o más re-tomas. Lucas está haciendo esta película de manera un poco extraña: filmó el grueso de la historia, con lo que hizo un primer corte. Con este, vio lo que necesitaba y fue a hacer más tomas. Ensambló una segunda versión y así se repite el proceso hasta (casi) el día en que la película aparezca en los cines. En el medio se van

haciendo los efectos especiales, que quizás requieran nuevas tomas y así. El presupuesto total de La Amenaza Fantasma era de unos 65 millones de dólares, pero fue creciendo y ahora se prevé que el costo total será de unos 115. Los episodios II y III costarán aproximadamente 120 millones cada uno.

El Episodio I se filmó principalmente en tres locaciones. La sierra Nubia, donde se filmaron las escenas correspondientes al planeta Naboo, de donde provienen el Senador Palpatine y la princesa Padme Naberrie Amidala (siguen leyendo aquí, seguí leyendo y vas a ver). El segundo lugar fue Túnez, donde se filmaron las escenas de Tattoine, el planeta natal de Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker (las escenas de Tattooine del Episodio IV también se hicieron aquí). Pero la mayor parte de la fotografía tuvo lugar en los Estudios Leavesden de Inglaterra, donde se hicieron los interiores y cosas por el estilo. Estos estudios han sido recientemente usado por Lucas en la saga de SW y se presume que volverán a ser utilizados para la filmación de los episodios II y III. Locaciones de estos episodios todavía hay pocas definidas, pero se sabe ya que la mayor parte de las tomas de

ambos será en los estudios que la Fox (distribuidora de la nueva trilogía) tiene en Sydney, Australia. Es razonable suponer también que volverá a utilizarse Túnez, ya que Tattoine es un punto importante en la vida de Anakin.

CARAS NUEVAS

Los protagonistas del Episodio I son cuatro: Liam "Darkman-Schindler" Neeson, que hace el papel de Qui-Gon Jinn, un maestro Jedi que es el mentor de Obi-Wan Kenobi; Ewan "Trainspotting" McGregor en la piel de este (McGregor firmó contrato por las tres nuevas películas, así que será Obi-Wan hasta bien entrado el siglo que viene); Natalie "Perfecto Asesino-Vení-que-te-asesino" Portman como la Reina Padme Naberrie Amidala, que será la futura madre de Luke y Leia (también firmó por las tres pelis) y un actor poco conocido, Ahmed Best, miembro del grupo teatral Stomp, como Jar Jar Binks, el mejor amigo de Kenobi.

A ellos se les agregan el pequeño Jake Lloyd como Anakin Skywalker (sólo en esta película), el inglés Ian McDiarmid repitiendo su rol de Senador-Emperador Palpatine (en las tres); Pernilla August como Schmi Skywalker, madre de Anakin; y el moreno Samuel L. Jackson como Mace Windu, un Jedi miembro del Consejo de los Caballeros. Además, algunos otros actores vuelven en sus viejos roles o en nuevos (ver Los Repetidos).

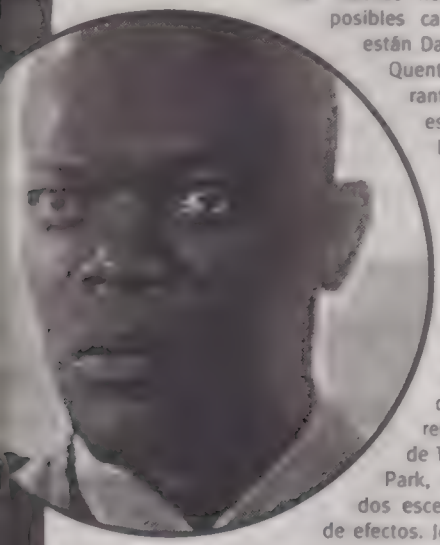
En los Episodios II y III aparecerán algunos personajes co-

LOS REPETIDOS

Varios actores vuelven a hacer su aporte a la historia de La Guerra de las Galaxias. El más evidente es el de Ian McDiarmid, el inglés que hizo del Emperador en El Regreso del Jedi. También retornará Frank Oz, el director y manonetista, dirigiendo al equipo que controla a Yoda (varias décadas más joven que la última vez que lo vimos) y prestándole su voz. Otro que pondrá la gola es Anthony Daniels, ya que C-3PO será un droide reparado por Anakin Skywalker en el Episodio I. En los dos siguientes ya se volverá a calzar el traje dorado del insoportable Threepio. Su pareja cómica, Kenny Baker, se meterá dentro del traje de R2-D2 otra vez, aunque nunca supe muy bien qué era lo que aportaba. Otro enano, Warwick Davis (que siempre apareció como extra en la saga y que en El Regreso... hizo del ewok Wicket) tendrá a su cargo el papel del mejor amigo de Anakin. Finalmente, James Earl Jones fue contratado para proveer la voz de Darth Vader en el Episodio III.

nocidos: Mon Mothma de joven (aunque se rumoreó que quizás Kate "Tetanic" Winslet tomaría el papel, esto no parece ser cierto); Bobba Fett, al que se le verá el rostro y tendrá considerable tiempo de pantalla; Tarkin, que sería interpretado por Ben "Carrozas de fuego" Cross y Bail Organa, padre adoptivo de Leia.

Lucas está dirigiendo el Episodio I pero no dirigirá los otros dos. Muchos nombres circulan como posibles candidatos; entre ellos están David "Seven" Fincher y Quentin "Pulp Fiction" Tarantino, que parece que está haciendo terrible lobby para que le den el puesto y sacarse de encima uno de los sueños de su niñez.



De los efectos especiales e hace cargo, obviamente, Industrial Light & Magic. Denis Muren, decano de la empresa y responsable de los FX de Terminator II y Jurassic Park, estará a cargo de las dos escenas más importantes de efectos. John Williams vuelve a la carga componiendo la música de la nueva trilogía, tarea a la que se abocará a partir de Febrero del '99.

LA HISTORIA

George Lucas anunció que, grosso modo, los episodios de la nueva trilogía sería de la siguiente manera: en el Episodio I (unos 40 años antes de A New Hope) Anakin, el personaje central de esta saga, es presentado, junto con todos los demás personajes. En el Episodio II, veinte años después del I, el joven Skywaker se enamora y se casa (presumiblemente con el personaje de Natalie Portman). En el Episodio III (dos o tres años después que el II), Anakin se pasa al lado oscuro y nacen sus hijos. Si bien todo se mantiene en el más estricto secreto y los actores no pueden -por contrato- revelar nada, hay varios hechos que se barajan como posibles líneas argumentales del Episodio I.

La historia comienza con el Maestro Jedi Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi interviniendo en el último intento de paz entre el planeta Naboo y la vieja y fiera raza de los Nimoudianos. Los seres Naran y los amenigenas atacan el planeta. Sin que nadie en el Senado Galáctico lo sepa (bueno, quizás sí), la Federación Nimoudiana ha establecido un pacto con los Señores Oscuros de Sith, que se rumorea que sólo son dos a la vez. Así, Jedi Oscuro Darth Maul está ayudando a los Nimoudianos siguiendo las órdenes de su amo, Darth Sidious, que puede ser el mismísimo Palpatine. Una cruenta batalla sigue y los droides de combate de los amenigenas atacan la capital de Naboo, Theed, y la conquistan. Obi-Wan y Qui-Gon escapan y terminan en los pantanos de Naboo, donde se encuentran con Jar-Jar Binks, una extraño lagarto-dinosaurio bípedo que se hace muy amigo de Kenobi. Los tres localizan a la Reina Padme y la rescatan, huyendo en una nave real hacia el espacio.

El cuarteto termina en la cuidad de Mos Espa, en el planeta Tatooine. Allí se topan con Watto, una alien que dirige una especie de taller mecánico en donde Schmi Skywalker y su hijo Anakin son esclavos. Qui-Gon discute con Watto, su amo, acerca de su libertad, y ambos consienten en organizar una carrera de deslizadores. Si Anakin gana, él y su madre quedarán libres. La carrera, para los que saben, es organizada nada más ni nada menos que por Jabba el Hutt. El pequeño Skywalker, aún con sus precoces ocho años, es todo un talento mecánico: sabe intuitivamente cómo funcionan las cosas. Además, es un excelente piloto. A pesar de que su nave es saboteada, Anakin gana la carrera, pero por algún motivo no conocido es separado de su madre y deja Tatooine con Kenobi y Jinn.

Mientras tanto, en Coruscant, sede del gobierno galáctico, el Canciller de la República (algo así como el presidente) está por perder una votación crucial. Probablemente un voto de censura o algo similar planteado por Palpatine, que si no es el líder de los Jedi Oscuros, se ha aliado a ellos.

En el consejo de los Jedis, donde 12 Caballeros deciden el futuro de la orden, Mace Windu y un joven Yoda discuten acerca del futuro de Anakin Skywalker. Yoda le teme porque ve en él un gran potencial que podría ser mal usado si no se cuida. El consejo decide no enseñarle las vías de la Fuerza, pero Obi Wan lo desobedece.

Los Jedi terminan recuperando Naboo y son condecorados por la joven reina Padme, en una ceremonia muy similar a la del Episodio IV. Mientras queman el cuerpo de un Señor de Sith (probablemente Darth Maul), Yoda le repite a Mace Windu la profecía Jedi con respecto a los Caballeros Oscuros: "Siempre hay dos. No más, no menos. Maestro y aprendiz". Windu le responde: "Si, pero ¿cuál murió? ¿El aprendiz o el maestro?".

UNA CUESTION DE NOMBRE

Varios nombres se barajaron para los capítulos de la nueva trilogía. Y si bien La Amenaza Fantasma no parece tan copado como El Imperio Contraataca o El regreso del Jedi, es importante porque da pistas acerca de la película. La referencia a la amenaza fantasmal es porque mientras los héroes piensan que han derrotado al mal al reconquistar Naboo, la verdadera amenaza (Palpatine) sigue todavía en pie.

Los episodios II y III todavía no tienen nombre oficial aunque se rumorea que el II podría llamarse Las Guerras Clónicas (obvio) o La Traición de la Fuerza. Habrá que ver, ya que George Lucas se especializa en desorientar a los curiosos.

ULTIMOS APUNTES

Todo lo descrito antes, ya dijimos, puede variar, pero es básicamente la línea del Episodio I. La fecha de estreno en EEUU es el 21 de Mayo. En Argentina (mierda!) se va a estrenar recién en Junio, aunque todavía no es tan seguro. Con un poco de suerte, se apiadarán de nosotros y harán el estreno simultáneo. En el 2002 y en el 2005 se estrenarán los episodios II y III, respectivamente. La preproducción de ambos ya ha comenzado, pero no se rodarán "back to back" (al mismo tiempo), como se había anticipado.

Y esto es todo. Como para ir cebándose, es suficiente, no?. ¿O quieren más? Bueno, la última perlita y agárrense: hay rumores que indican que en el 2007 empezaría la producción de la tercera trilogía, es decir los episodios VII, VIII y IX. Ah! Yo sabía que se les iban a volar las chapas! Pero por ahora, 'Nuff said!!!

NOS ESTAMOS MUDANDO

A PARTIR DE FEBRERO

EL CLUB DEL COMIC

DE LA AV. SANTA FE

ABRE UN NUEVO LOCAL

MUY CERQUITA, EN

AV. SANTA FE 2014

(JUSTO EN FRENTE DEL ATLAS SANTA FE).

NUEVO TELEFONO: 823-6556

CLUB DEL COMIC

VISITANOS TAMBIEN EN AV. CORRIENTES 1625, LAVALLE 617 O
EN WWW. CLUB DEL COMIC.COM.AR

LYNCH

Nombre Real: John Lynch. **Creadores: Jim Lee y Brandon Choi.**
Primera Aparición: WildC.A.T.S (1° serie) n.1.

HISTORIA: Lynch siempre fue un aventurero y es por e... do tuvo que elegir el camino que recorrería en su vida... el más difícil. Con su sed de aventuras, sus ideales de libertad y su espíritu norteamericano se enroló en la academia ... lis, convencido de que sus jefes también pensaban ...

Se recibió con los mas altos honores y fue parte de ... vaba la aventura en la sangre, por lo cual dejó ... ra trabajar con Caroline MacArthur en la fundación ... familia. Allí encontró las aventuras que tanto ansiaba ... contró el amor. Pero todo terminó cuando ... quien enseguida supo que Lynch sería perfecto ... John se convirtió entonces en la cabeza de un p... consistía en buscar -entre cientos de postulantes ... bres para formar un grupo comando que enfrenta... tes en cualquier lugar del mundo en donde EEUU pu... riz. Así conoció a Christine Blaze, a quien no de... nalmente, siete hombres fueron escogidos por Lyn... Team 7, el as en la manga de Operaciones Interna... tectores de la seguridad de EEUU frente a las ame... a veces interiores), pero por sobre todas las ... indias de Craven

El plan de Craven (capo di tuti cuanti de Operac..., a su vez parte de la CIA) era convertir a sus mejores hombres ... go aún mejor, para lo cual expuso al Team 7 al Fact... gaba a cualquiera que se viera expuesto a él alg... mano. Esto tenía, en muchas ocasiones, un precio alto ... era perder a su familia, para otros era transforma... o volverse loco y para los menos, como Lynch, ambas ... al miedo instintivo que tienen los humanos a lo diferente ... de Lynch huyó con su hijo, por no poder ver a su esposa ... en un monstruo... o por lo menos eso parecía

Luego de un año de búsqueda, por fin Lynch encuentra a ... e hijo, la primera muerta y el segundo raptado por quie... ron sus compañeros y amigos. Traicionado, Lynch acepta ... oferta de Craven: convertirse en director de Operacio... nales y así poder buscar a su hijo perdido con ... de O.I..Lynch creyó que esa era la única oportunidad ... hallar lo único que le quedaba y se desempeñó muy bi... biendo que lo que él creyó alguna vez como bueno, er...) que le había causado todos sus disgustos

Allí conoció a Ivana Baiul, quien en ese entonces era la ... departamento de ciencia y tecnología de O.I. y con qu... principio se vio enfrentado. Como la traición y las intriga... la orden del día en O.I., Lynch decide tener a alguien q... espaldas y ese alguien resulta ser Christine Blaze y no ... sin que terminaran en la misma cama

Pronto Miles Craven lanzó un nuevo plan: ahora quería a ... Team 7, ya que el factor gen se pasaba de padres a hi... ció el proyecto Génesis, experimento capitaneado por ... Lynch: Ivana Bauild. Cuando Lynch se enteró, no vaciló u... en ir a ayudar a los chicos y así, luego de una dura batalla ... todos los que pudo, todos ellos hijos de los hombres que ... formaron el Team 7. Pero el hijo de Lynch parecía no estar e... Lynch se hizo cargo del aprendizaje de estos chicos y com... medida se infiltro en el cuartel general de Operaciones ... les para borrar todos los datos que había sobre él y ... nocidos por todos como Gen 13 y les enseñó de todo, espe... te a no confiar en nadie. Lynch les dio un hogar, pero ... rían algo más: información sobre el paradero de sus padres ... que Lynch no les daba porque sabía que si ellos c...menzaban ... carlos, Ivana podría encontrarlos y todo volvería a estar ... Pero por supuesto, los Gen13 le desobedecieron y se metieron en gra... ves problemas

En la lucha contra Damocles, donde Lynch se encuentra con ... sus ex-compañeros del Team7, se confirman las sospechas de que ellos eran los que habían secuestrado a sus propios hi...

... para ponerlos a salvo de las garras de Craven. Y también ... e la verdad acerca de su hijo, quien no era otro que ... bby Lane (Burnout), uno de los chicos que había salvado ... el experimento de Ivana. Esto lo toma por sorpresa, y aun... ...e trata de ser un buen padre, se da cuenta de que en rea... ... sólo un excelente soldado. Sin embargo, una vez ... e le cuenta toda la verdad a su hijo las cosas dejan de ser tan duras entre ellos y se dan una oportunidad de empezar ... as cosas otra vez

... rante un viaje al futuro, tres de los Gen13 son testigos de ... que Lynch podría llegar a ser: una especie de déspota cu... ...ficio es la lucha radical contra unos alienígenas y unos ... Esto hace que los chicos se alejen un poco de él ...) vean con cierto temor. Lynch parece, otra vez, estar so... Finalmente, deja al grupo en manos del padre de Caitlin ... Roxy, Alex Fairchild, para ponerle fin a toda una vida de persecuciones, muertes y desengaños. Lynch, una vez más, va a demostrar que nació para servir a la libertad y se pro... pone -sin medir las consecuencias- tomar por la fuerza el control de Operaciones Inernacionales. **(José Luis Gaitán)**

EXTRA-DATA

Como resulta obvio, Lee y Choi basaron al personaje en la imagen de Clint Eastwood. En el largometraje animado de Gen13, la voz de Lynch corrió por cuenta del genial John Delancey, consagrado por su interpretación de Q en las series del universo Star Trek.

UNA VEZ MAS OSVALDO FIGAZZA FUE INVITADO A CUBRIR LA CONVENCION DE GASEOSAS NARANJADAS MAS IMPORTANTE DE LA ARGENTINA, NOS ESTAMOS REFIRIENDO A LA IMPRESIONANTE
CHUPE
FANTA BAIRES 98
MOZO! UNA CRUSH!
POR G.SALA 98

CONFERENCIA DE NEIL GAIMAN: ¡CAMBIEN AL TRADUCTOR!
...AND THIS CONVENTION IS A FUCKIN' SHIT!
DICE QUE ESTA ORGULLOSO DE ESTAR EN ESTA CONVENCION.
BU!
FUERA!

PERSONAL DE SEGURIDAD: UNOS BOLUDOS BARBAROS.
PERO COMO NO LO DEJAS PASAR? NO VES QUE ES ROBIN WOOD?!
SI, CLARO, Y YO SOY TARZAN!

CHARLA DE LOS EDITORES INDEPENDIENTES: FUE' EL PRIMO DE UNO.
...Y NOSOTROS LOS EDITORES INDEPENDIENTE...
PSST!! SERGIO!

ALCATENA: ATENDIO LAS CONSULTAS DE TODOS SUS FANS.
...Y NUNCA VOY A DIBUJAR COMO USTED, MAESTRO. A LA NOCHE SUEÑO QUE SOY USTED Y QUE ME DAN LA SERIE REGULAR DE BATMAN PARA DIBUJARLA Y...

ARTISTAS INVITADAS DEL MUNDO DEL COMIC: GENERAL MARTIN BALZA, MARIA NO GRONDONA Y EL GATO 'DUM
ME FIRMA UNA GENERAL?

BUFFET: MÁS CARO QUE LA MIERDA
Y SI TE DOY EL ANILLO DE ORO DE MI DIFUNTA MUJER ME DAS LA HAMBURGUESA
CHARLA DE LOS FANZINES: FUE LA MADRE DE UN DIBUJANTE.
...Y NOSOTRO LO DIBUJANTE INDEPENDIENTE
PSST!! SALVADOR!
STAND DE "COMIQUEANDO".
LLEVANDO 10 COMIX, UN AUTO GRAND PRIX DE ACCIONES...
PERDÓN, EL BAÑO?
"COMIQUEANDO"
WILLIAM SHATNER: A SU CONFERENCIA ASISTIÓ SU MADRE.
...AND MR SPOCK PENETRING MY ASS ONE TIME WHEN I
PSST! WILLIAM!
JUEGO DE "COMIQUEANDO": ¡CAMBIEN AL ANIMADOR!
FUERA!
...Y SE VAN TODOS A LA REC.
BÚ!
BÚ!!
JERARCA NAZI!
GENOCIDA!
EN PREPARACIÓN: "SEVENUPCORDOBA" "SPRITEROSARIO" Y "PASODELOSTOROSTIERRADELFUEGO"
7UP
PSST! ¿LUCAS MARINA?

Argerich 1390 (1416) - Tel. Fax: 585-5932 - Lun. / Vie.: 10-18 hs.
E-MAIL: joc.argentina@overnet.com.ar
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina

Gil Galad
DISTRIBUIDORA

Distribuidor exclusivo de

VAMPIRO

JOC Internacional - La Factoría
Ludotecnia Editorial - M+D Ediciones
Cronopolis Ediciones

INTERNACIONAL ARGENTINA
ROL • ESTRATEGIA • SIMULACION

LA FACTORIA

LUDOTECNIA

M+D

Conseguilo también en

ATMOSFERA CERO Comiquería

J. Salguero 679 - Tel.: 867-1191
E-Mail: klingons@overnet.com.ar

Rivadavia 5283, Gal. Caribe - Local 38, Subsuelo - Tel.: 902-3653
E-Mail: joc.argentina@overnet.com.ar, Buenos Aires - Argentina

y demás Comiquerias del pais

DURANTE 15 AÑOS FUE UN TIPICO SEGUNDON, ETERNAMENTE A LA SOMBRA DE SPIDER-MAN Y OTROS HEROES MUCHO MAS POPULARES. PERO DE LA MANO DE FRANK MILLER -EL REY MIDAS DE LOS '80- SE CONVIRTIO EN UN PERSONAJE COMPLEJO Y CAUTIVANTE, Y EN UN EJEMPLO DE LOS GRANDES TITULOS DE SUPERHEROES DE LA DECADA ANTERIOR. LOS '90, EN CAMBIO, LO MALTRATARON BASTANTE, HASTA QUE JOE QUESADA Y KEVIN SMITH DECIDIERON PROPULSARLO A UNA NUEVA EPOCA DE GLORIA. ANTE ESTA HONORABLE CORTE, JURAMOS SOLEMNEMENTE REVELAR...

LA VERDADERA HISTORIA DE

DAREDEVIL

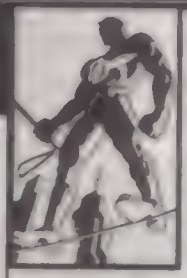
por Andrés Accorsi y el Dr. Sax

1 EL HERMANO TONTO DE SPIDER-MAN

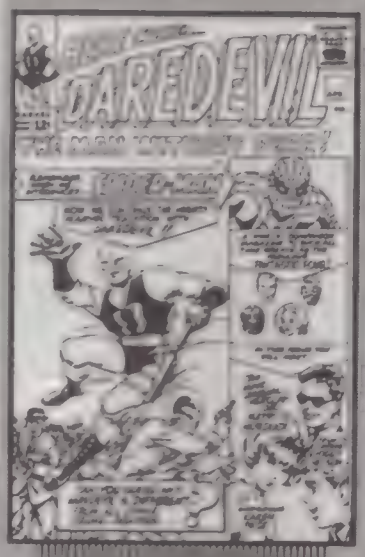
A principios de 1964, Stan Lee venía tan embalado por el crecimiento de la Marvel, que decidió volver a hacer algo que había hecho una sóla vez y le había salido muy mal: darle su propia revista a un personaje absolutamente nuevo, sin presentarlo antes en otros títulos de su línea editorial. Pero habían pasado dos años desde aquel prematuro fracaso de la revista de Hulk y la chapa que tenía ahora era mucho mayor que la de 1962. Así fue que le dio luz verde a su nueva creación, Daredevil, un héroe que se diferenciaba de los anteriores porque su debilidad no era una mínima compensación para sus inmensos poderes, sino más bien su rasgo definitorio: Daredevil es ciego y no tiene ni super fuerza, ni invulnerabilidad, ni vuela, ni nada. Como sucede en la vida real, la ceguera le produjo al joven Matt Murdock un aumento en la agudeza de sus otros cuatro sentidos, todo esto potenciado a niveles sobrehumanos por el truco favorito de Stan Lee: la radioactividad. Como Hulk, como Spider-Man y como los mutantes (que en 1964 todavía se contaban con los dedos de las manos), Daredevil debe su discapacidad visual, el descomunal desarrollo de sus otros sentidos y la aparición de su extraño "sentido radar" al contacto que toma con un cilindro lleno de una sustancia radioactiva, que cae de un camión cuando Matt Murdock se arroja a salvar la vida de un hombre al que el camión casi se lleva por delante. Luego ese cilindro caería dentro de una cloaca, pero esa es otra historia, e incluso de otra editorial...

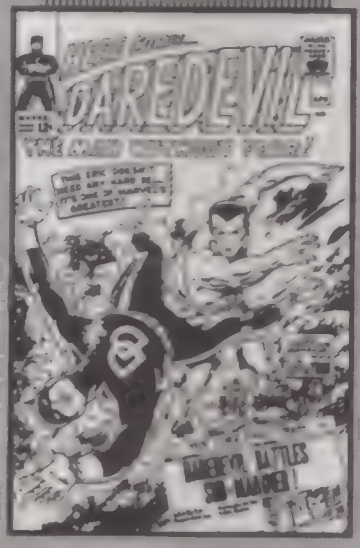
Sus sentidos aumentados potencian la ya considerable capacidad atlética de Matt quien -dada la admiración que sentía por su padre, el mediocre boxeador Jack "Battlin'" Murdock- pasaba largas horas matándose en el gimnasio, mientras estudiaba para ser abogado, un poco motivado por su padre (que no quería ver a su hijo en una situación tan precaria como la suya) y

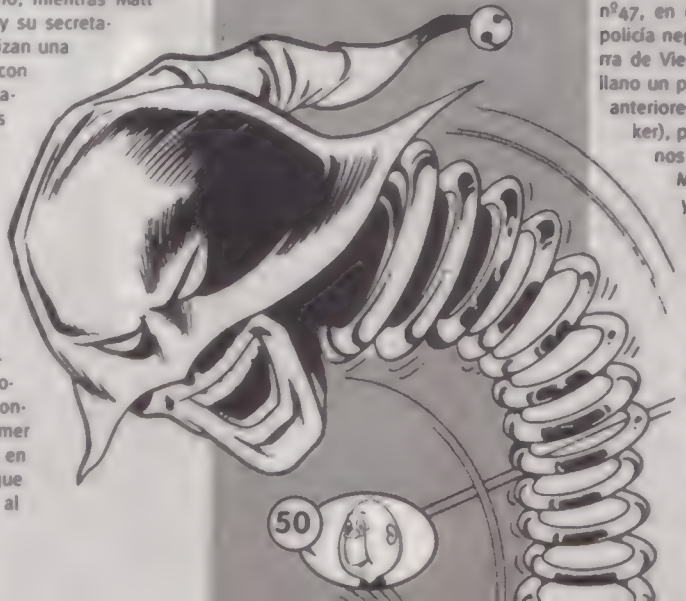
Todas las ilustraciones son © Marvel



en parte por una temprana pasión por la justicia. Matt descubre su nuevo sentido radar y pronto se sorprende a sí mismo realizando con mayor facilidad todo tipo de actividades (en un implante posterior de continuidad, Frank Miller agregaría en esta etapa el entrenamiento de Matt bajo la tutela de Stick, un maestro zen que enseña al joven a usar sus nuevos y mejorados sentidos). Terminada la secundaria, Matt cursa Abogacía en el State College y luego en la Universidad de Columbia, donde se recibe junto a su amigo Foggy Nelson, con quien abre un estudio en New York (otro implante milleriano a esta etapa es el tórrido romance entre Matt y Elektra Natchios, hija del embajador de Grecia en los EEUU). Pero el padre de Matt es asesinado por la mafia de Roscoe "Fixer" Sweeny, que no le perdona no haberse tirado a menos en una pelea por el campeonato en la que todos le habían apostado en contra. Matt, furioso, se larga contra la banda del Fixer adoptando la identidad de Daredevil (así le decían, obviamente en joda, sus compañeros de colegio) y un traje amarillo y negro realmente irrisorio. Tras barrer el piso con varios facinerosos (esta secuencia también es interpretada de distintas maneras en los distintos recuentos del origen de DD y, por supuesto, la mejor es la de Miller), DD va tras el Fixer, que muere de un paro cardíaco, y finalmente contra Slade, el asesino de Jack Murdock. Así termina el nº1 de Daredevil, the Man Without Fear (Abril 1964), ilustrado con mano maestra por un veterano de la Golden Age: nada menos que Bill Everett, el creador de Namor, The Submariner. Pero Everett se quedó apenas cuatro números y el quinto marcó la llegada de otro artista legendario: Wally Wood, quien creó el traje actual de Daredevil, presentado en el nº7 (Abr.1965), a tiempo para una vibrante lucha con Namor. Wood tampoco se queda mucho tiempo, y en los nº12 y 13 se reparten las páginas entre Jack Kirby y el nuevo dibujante titular: John Romita, que también se va pronto, tras el nº19. Estos primeros guiones de Stan Lee están muy por debajo de sus obras más memorables: casi todos los episodios consisten en DD peleando contra el villano de turno, mientras Matt Murdock, Foggy Nelson y su secretaria Karen Page protagonizan una previsible telenovela, con mucho "courtroom drama", las típicas escenas de juicios, jurados y testigos sorpresa que tanto les gustan a los yankis. No más preguntas, su señoría. Parrafito aparte para los villanos. Liquidados los asesinos de su padre, DD está listo para enfrentar a su primer criminal con super-poderes y le toca debutar contra... Electro (?!). Su primer enemigo personal llega en el nº3 con The Owl (que vuelve una y mil veces), al



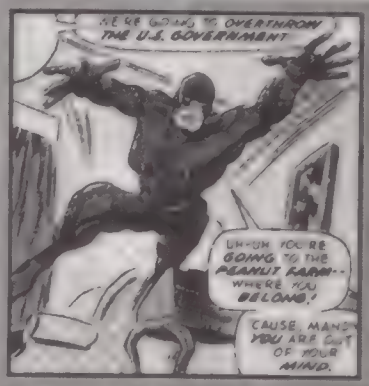




que le siguen Purple Man (uno que, mucho después, cobraría una cierta chapa), el Matador (ugh!), Mr.Fear, the Eel, the Ox, el patético Stiltman, la bandita de Cat-Man, Bird-Man, Frog-Man y Ape-Man, Plunderer (el hermano malo de Ka-Zar en una saguita en la Tierra Salvaje), Masked Marauder y un villano al que Miller convertiría en interesante: Gladiator. A todo esto hay que sumarle las típicas bandas de chorros e incluso alguna invasión alienígena, por las dudas, no?

2 AÑOS OSCUROS

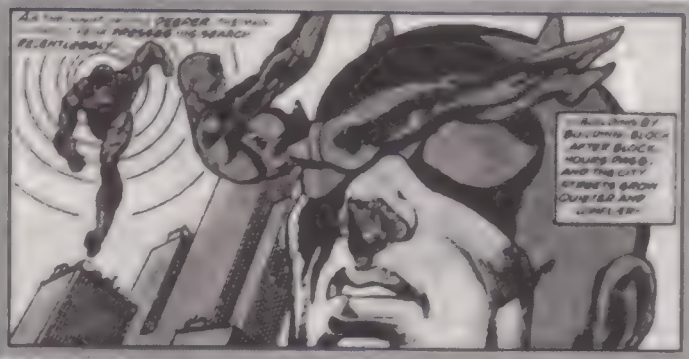
La serie de Daredevil es -junto a la de Iron Man- la menos brillante de la era clásica de Marvel. Stan Lee nunca se puso mucho las pilas en este título y DD languideció durante años, a pesar de contar con 100 números corridos de grandes dibujantes, empezando por Everett, Wood y


HE'S GOING TO OVERTHROW THE U.S. GOVERNMENT
UH-UH. YOU'RE GOING TO THE PEANUT FARM... WHERE YOU BELONG!
CAUSE, MAN, YOU ARE OUT OF YOUR MIND.

Romita, hasta el nº20, en el que debuta el artista más identificado con Daredevil (hasta Miller, claro) y además responsable de casi todos los 80 números posteriores: el magistral Gene Colan, uno de los grandes monstruos nunca bien ponderados de la Silver Age.

Lee, en cambio, se va en el nº50 (Mar.1969), dejando atrás un puñadito de buenas historias (especialmente los nºs 37 y 38, contra Dr.Doom) y un favorito, el nº47, en el que DD une fuerzas con un policía negro que quedó ciego en la guerra de Viet-Nam. Lee le deja a DD un villano un poquito más interesante que los anteriores, el Jester (obvia copia del Joker), pero recurre casi siempre a villanos de otras series como Cobra, Mr.Hyde, the Trapster, the Beetle y el propio Dr.Doom.

¿Y qué pasa cuando Stan Lee deja una serie? Lo lógico, llega Roy Thomas. Y sigue el combate absurdo contra el villano del mes y el interminable culebrón de Matt y Karen, a quien DD le revela el secreto de su doble identidad en el nº57. El nº71 es el último de Thomas, a quien sucede su amigo, Gerry Conway. Conway sigue creando villanos de cuarta (el Cóndor, Man-Bull) y



trayendo villanos de otras series (Electro, Scorpion), pero inventa un giro muy piola: en el nº86 (Abr.1972) Karen y Matt se separan "para siempre" y Daredevil ya tiene nueva pareja: Black Widow, con quien se muda a San Francisco en el número siguiente.

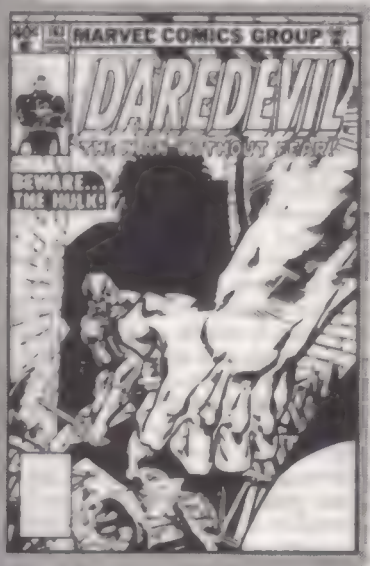
Pero con dos héroes en vez de uno, la cosa tampoco mejora demasiado y para el nº97 la serie ya tiene un co-guionista, que se hace cargo del todo en el nº99 (May.1973), el siempre impredecible Steve Gerber. Las historias de Gerber son claramente más inspiradas (joyas, por ejemplo, la saga contra Nekra y el Mandrill, o la primera lucha contra Death-Stalker), pero no cuenta con el agregado que hacía tolerable a la serie incluso en los peores días de Thomas y Conway: Gene Colan se va en el nº100 y al pobre Gerber le anexan a Don Heck primero y después a Bob Brown (aceptable en sus mejores números, aburridísimo en casi todos), que le restan brillo a la saga. El creador de Man-Thing y Howard the Duck se despide en el nº117 (Ene.1975), mientras Matt y la Viuda Negra se dicen adios.

A esto le sigue una seguidilla de numeritos de Tony Isabella, que enseguida trae de vuelta a Black Widow, pero Marv Wolfman llega en el nº124 y lo primero que hace es volverlos a separar. Lo de Wolfman no tiene perdón de Dios: Brown se le va en el nº135 y le ponen suplentes de lujo (John Buscema, John Byrne), pero no pasa nada. Lo único redimible es la primera aparición de Bullseye (nº131), simplemente por lo que luego hará Miller con él. El resto es realmente olvidable.

3 SE VIENE EL ESTALLIDO

En el nº144 (Abr.1977) llega Jim Shooter y hace la Gran Shooter: un par de números dubitativos -hasta agarrarle la mano al personaje- y después, historias frescas, atrapantes, donde queda absolutamente claro que hay un guionista que sabe qué quiere hacer y que entiende cómo funcionan los personajes. Encima, en el nº146 se forma un equipo artístico de lujo: Gil Kane al lápiz y tintas de Klaus Janson. Y cuando Kane no llega, dibuja Carmine Infantino Breve y poco exitosa (de hecho, la revista se hace bimestral) pero muy piola es esta época donde, entre otras cosas, aparece por primera vez Paladín (nº150), un interesante personaje menor de la mitología marveliana.

Pero en 1978, Shooter se convierte en jefe de coordinadores y lo reemplaza Roger McKenzie, que llega en el nº152. Enseguida vuelve Gene Colan, potenciado a full por las tintas de Janson y el arte está tan lindo, que uno extraña los guiones de Shooter. Colan se vuelve a ir en el nº157 (en plena lucha entre DD, Black Widow, un puñado de Vengadores y una bocha de villanos, con Death-Stalker a la cabeza) y en el número siguiente debuta un pibe nuevo, al que presentan con bombos y platillos: es la hora de Frank Miller (May.1979)



El "pibe nuevo" resulta ser un fenómeno, capaz incluso de levantar los mediocres guiones de McKenzie. Se destacan, seguramente, el episodio contra Hulk (donde DD cobra de lo lindo) y el siguiente (nº164), con el recuento del origen de DD y el primer protagónico de un personaje secundario con mucha chapa, el periodista Ben Urich. Con una respuesta de crítica y ventas unánimemente favorable a Miller, el pibe pronto se convierte en co-argumentista (nº165). No conforme con esto, enseguida sube la apuesta y le pide a su "padrino" Shooter que lo deje escribir y dibujar Daredevil. Shooter no tenía idea de a qué se arriesgaba cuando dijo que sí.

4 DARKEST DEVIL

El nº168 de Daredevil (Ene.1981) es, sin duda, un clásico: con apenas 24 años, Frank Miller toma el control integral de la serie y sacude la vida de Matt Murdock con la aparición de Elektra, su novia de la facultad, ahora convertida en una ninja desalmada y letal. Miller también le da chapa al Gladiator y -sobre todo- a Bullseye, quien se convierte en el rival por antonomasia de DD. Y siguiendo la tradición de chorearse villanos de otras series, incorpora en el nº170 al Kingpin, enemigo menor de Spider-Man, ahora ungido en capo-mafia nº1 de toda New York y en arquetipo de la corrupción corporativa

Con estos elementos (más Foggy, Ben Urich, la Viuda Negra, Punisher, el agregado de Stick, bochas de ninjas y la insulsa presencia de Heather Glenn, novia de Matt desde los tiempos de Wolfman), Miller recrea de cero la serie y la convierte en una lección no sólo de narrativa historietística, sino del enorme potencial del género de los justicieros urbanos. Mucho se ha hablado ya de su tratamiento cinematográfico de la acción, de su abundante violencia de sus influencias provenientes del cine y la nove-

la negros, de la vinculación intrínseca entre el héroe y su ciudad, la proliferación de conflictos más humanos y reales en reemplazo del villanito del mes y demás rasgos que -a la larga- se convirtieron en el decálogo del sub-género llamado "grim & gritty" (amargo y pesado) que fue furor en los '80 y sobrevive aún hoy.

A todo esto hay que agregarle la abundancia de sombras y masas negras en todas sus formas, un aporte de Klaus Janson, con quien Miller se entiende a la perfección. La simbiosis entre ambos permitió que Janson se hiciera cargo de los lápices a medida que Miller se iba alejando de la faz gráfica (el primer número íntegramente ilustrado por Janson es el 185) y tuvo su culminación en 1986, cuando ambos se reúnen en la consagratoria Dark Knight Returns.

El fenómeno Miller estalla ni bien comienza a desenvolverse la sangrienta saga de Elektra, el Kingpin y Bullseye y alcanza su pico (arriba de 150.000 ejemplares de una serie que recuperaba su mensualidad) con la muerte de la ninja griega en el nº181, que además es doble. Para este entonces, no había crítico, profesional o fan que no se sacara el sombrero ante el pibe de Vermont. El DD de Miller era el DD definitivo y no había discusión al respecto. Pero Miller se despide de Daredevil (para empezar la saga de Ronin, en DC) con el nº191 (Feb.1983) tras resucitar a Elektra y dejar bien claro que, a pesar de las apariencias, Bullseye seguía vivo. Janson, en cambio, se queda unos numeritos más y se va en el 196, dejando a Denny O'Neil (otrora coordinador y ahora guionista de la serie) sin dibujante titular y con unos zapatos talle Galactus para llenar.

5 REGRESO CON GLORIA

Salvo algún que otro fill-in, Denny O'Neil escribe todos los números de DD entre el 194 y el 226. Su primer equipo artístico estable está integrado por otro desconocido -a quien Marvel, repitiendo la movida de Miller, pre-

INFORMES SOBRE UN CIEGO

•"Daredevil" significa, en inglés, temerario, tipo sin miedo. Pero claro, con esas dos "D" enormes en el pecho, a nadie se le hubiera ocurrido ponerle al personaje "Temerario, el Hombre sin Miedo", que además es redundante. En España, DD terminó llamándose Dan Defensor, en México le pusieron Diabólico, en Italia simplemente Devil y los brazucas le encajaron Demolidor. Y cuando Columba publicó Daredevil en los '60, se llamó... Daredevil, que para quien no sabe inglés, no significa absolutamente nada.

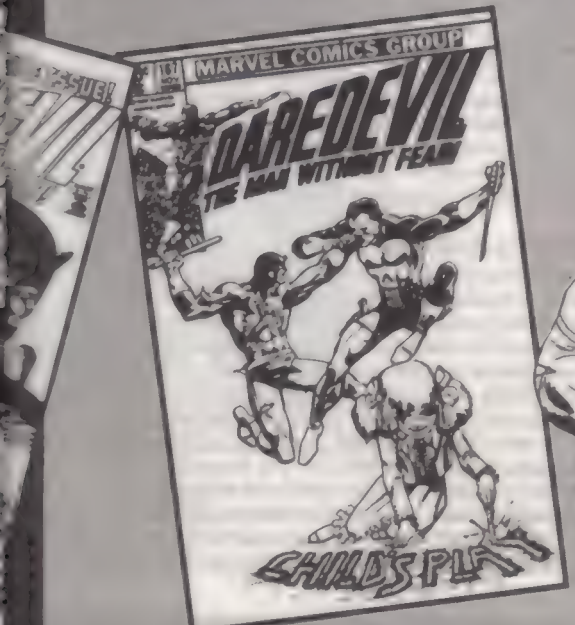
•En la Golden Age existió otro héroe llamado Daredevil, una creación de Charles Biro para la editorial Lev Gleason, que debutó en julio de 1941 (surtiendo nada menos que a Hitler) y llegó a vender más de 500.000 ejemplares por número. Tenía un traje azul y rojo, un bumerang y una bandita de sidekicks llamados Little Wise Guys y era, en todo sentido, uno más de la miriada de justicieros aburridos de la Era de Oro de los Justicieros Aburridos.

•Cuando nos ocupamos de Hal Jordan, en el nº34, nos llamaba la atención la cantidad de mujeres que habían caído ante sus encantos. Pero, ojo, que Daredevil le hace un aguante de aquellos. Miren qué prontuario: Elektra, Karen Page, Black Widow, un breve affaire con Shanna (que después se casó con Ka-Zar), Heather Glenn, Glorianna O' Breen, Typhoid Mary, Nyla Skin (un héroe tan políticamente correcto no podía dejar de transarse a una chica negra) y ahora, de nuevo Karen. Qué jugador!

•En 1971, cuando DC lanzó sus especiales de 80 páginas a 25 centavos, Marvel se apresuró a imitar la movida, y durante un mes extendió las páginas de todos sus títulos salvo Iron Man y Daredevil -los menos vendidos- que fueron complementados por reprints. Decidido a darle continuidad a esta movida, Stan Lee pensó en juntar al Vengador Dorado con DD en un sólo título y hasta llegó a anunciarlo. Pero la orden de arriba fue volver en el acto a los comics de 36 páginas y todo siguió como si nada.

•Existen dos nºs 167 de Daredevil. Roger McKenzie y Frank Miller produjeron íntegramente un nº167 titulado Child's Play, que se adentraba en la problemática del consumo infantil de la droga Fenciclidina, más conocida como "polvo de ángel". Era la primera de dos partes con el Punisher de invitado, pero el Comic Code Authority la rebotó, por violar la prohibición de mostrar a chicos drogándose. Marvel prometió que la segunda parte se realizaría igual, y que ambas se publicarían en el incipiente formato de novelas gráficas, fuera del control del CCA. Por supuesto, esto jamás se concretó y la verdadera DD 167 sigue inédita.

•La miniserie Man Without Fear, aparecida en 1993, también tiene su historia. En 1987, John Romita Jr. llamó a Miller y le propuso trabajar juntos en un especial de Wolverine. Miller dijo que no, pero se mostró interesado en trabajar con el joven artista. Pronto le llegó un guión de 64 páginas, con la idea de publicarlo como novela gráfica. Pero los autores se cebaron agregando cada vez más elementos y, para cuando estuvo terminada, eran 144 páginas. Y sí, un poquito estirada está...



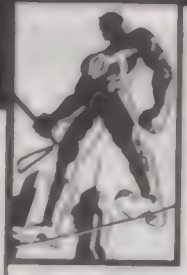
senta como si se tratara de un dios del Olimpo- llamado William Johnson y un entintador también novato, un tal Mike Mignola. Pero Johnson es realmente malo y la calidad de la serie baja muchísimo. O'Neil presenta en el nº202 al hilo conductor de una extensa saga, Micah Synn, un grandote salvaje pero millonario, con el que toda New York (Kingpin incluído) empieza a coquetear. Buscando levantar la puntería, repite -por tercera vez- la jugada de traer a otro dibujante totalmente desconocido, pero esta vez acierta: el nº206 (May.1984) es el primer trabajo de David Mazzucchelli. El pibe nuevo mejora exponencialmente de número a número y para el final de la saga de Synn (que está medio estirada, pero no es para nada mala), ya es una verdadera bestia.

Tanto que Miller vuelve a escribir un unitario (nº219) y, al enterarse de que Mazzucchelli no podía dibujarlo, pide por favor que lo dejen escribir otro. Antes de que eso se concretara, faltaban el crossover de Secret Wars II (con Shooter metiendo mano en el guión) y una escalofriante lucha contra el Buitre (O'Neil no se podía ir sin chorearle un villano a Spider-Man).

El "unitario" de Miller es ahora una saga, Born Again, que se larga con todo en el nº227 (Feb.1986) y es -a mi juicio- la mejor historia de Miller no dibujada por él mismo. Supongo que conocen la historia (Kingpin averigua la identidad de DD y destruye la vida de Matt Murdock quien zafa a fuerza de fé, pureza de espíritu y unos huevos del tamaño del Central Park, mientras reaparece Karen Page y Matt conoce a su madre) y que habrán oído hablar del enorme realismo, de las múltiples connotaciones sociales y referencias religiosas (Miller es, al igual que Matt, católico) y, por supuesto, del majestuoso trabajo de Mazzucchelli. Pero todo es poco: es una historia que hay que leer para creer, otro de esos picos del mítico 1986 y hasta una de las mejores apariciones del Capi América que yo recuerde. 'Nuff Said!

Pero, mientras se publicaba Born Again, Denny O'Neil se fue a DC y asumió como coordinador de la línea de Batman, así que invitó a Miller a colaborar y este se llevó a su nuevo ídolo, Mazzucchelli, a los siempre rentables pagos de Gotham City. El nº233 fue el último de Miller, y esta vez sí, de posta.

De acá hasta el nº250, la serie naufraga durante más de un año en lo que termina siendo una infinita sucesión de números de relleno. Lo más parecido a un equipo creativo es una guionista, Ann Nocenti, que escribe 11 de los 15 números, pero siempre con distintos dibujantes, que van de lo genial (un inspiradísimo Barry Windsor-Smith en el 236, un Giffen más Muñoz que nunca en el 247), a lo lamentable, pasando por cositas interesantes como un primitivo Todd McFarlane en el 241 o la saguita con Wolverine, dibujada por Rick Leonardi, en los nºs 248 y 249. Tras este



debut más que humilde, Ann Nocenti (también católica, vaya coincidencia!) está lista para convertirse en el lazarillo que mejor guiaría al héroe ciego en la era post-Miller. Sólo necesitaba un buen dibujante regular y en el nº250 (Ene.1988) se sacó la lotería.

6 EL DEMONIO ROJO

El shock de suceder a Miller no era moco de pavo. Tras 15 números sin dirección, finalmente Ann Nocenti encontró la vuelta, justo a tiempo para la llegada del monumental John Romita Jr.. El cambio fundamental que impone la guionista es que abandona las historias cortas para pasar a largos arcos argumentales y, de paso, retomar a Daredevil como el héroe de Hell's Kitchen. Matt Murdock, además, ya no sólo es el ex-boga que ayuda a los pobres, sino que él y Karen son ahora marginales del capitalismo: Nocenti profundiza un viraje político hacia la izquierda que viene desde tiempos de O'Neil, pero también se ocupa de la relación de pareja en sí. De hecho, uno de los temas del primer arco argumental es el apogeo y ruptura de la relación, entrelazada con la aparición de Typhoid Mary y el odio obsesivo del Kingpin. El término "entrelazada" no es casual: son como dos tríos cruzados, donde además se mezclan las dos personalidades de Murdock y Typhoid. Todo esto, condimentado sabiamente por las obsesiones progres de Nocenti: asesinos del gobierno manejados por militares manejados por empresas contaminantes manejadas por la maffia en un intento por subvertir el sentido de la Justicia.

Tras la paliza mejor descripta que le deben haber dado a un superhéroe, el primer arco culmina en los nºs 262 y 263, que son crossovers de Inferno y, con demonios por toda New York, Nocenti se las arregla para sacarle el juguito al crossover mutante: a medio camino entre el espanto y el homenaje, la metáfora de la ciudad como el infierno (con personajes traumáticos como el dentista-demonio-policía, el demonio-tachero o el demonio-subte) se desarrolla al mango en el nº266, uno de los mejores de la historia de DD, de esos que no deben faltar en el bolsillo de la dama ni en la cartera del caballero: el típico bar, la pelea de los dos hermanos y la seducción del Diablo en la noche de Navidad. Joya.

Pese a tanta esperanza navideña, Daredevil hace la de Question y se las toma. Sin Karen ni la clínica legal, Matt comienza en el nº267 algo que -entre los amigos- solíamos llamar "la saga del Llanero Solitario": abandona Hell's Kitchen y comienza el segundo arco, lleno de historias del camino, largos párrafos descriptivos, muchas enumeraciones y los super-sentidos de DD funcionando al 300 por ciento, pocas piñas, muchas tiradas de percepción, una novela autoconsciente (digno homenaje al On the Road, de Kerouac). Aquí se comienza a armar la gran batalla contra uno de los invitados del nº266, Mephisto: la primera aparición de Blackheart (sí, el del jueguito Marvel Super Heroes, que es el hijo del Mefi), los Inhumanos y empresarios que manipulan clones para crear pollos triple pechuga, chanchos sin rodillas y rubias sin cerebro para consumo exclusivo del dueño del boliche. Todo esto con tecnología del estado, lo que por supuesto termina, otra vez, con asesinos gubernamentales, esta vez tratando de matar a una chica hippie y eco-terrorista, hija del empresario en cuestión, a su vez traficante de droga y armas.

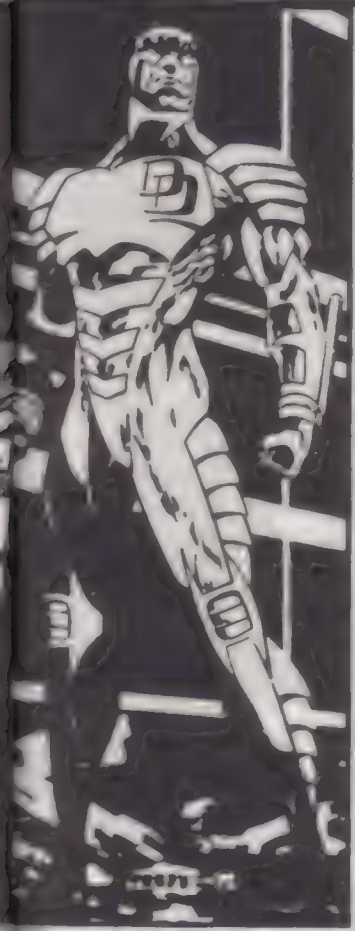
Ann Nocenti panfletea de lo lindo, pero me encanta. Y es tan buena, que agarra a un personaje clásico de la Marvel y lo usa mejor que nadie: en una suerte de Yo, Robot a la Asimov, Ultron 12 se enamora de la chica clon (Número 9). Ver a un Ultron extrañamente tierno, es de la cabeza. Lo de Number Nine no se queda atrás y al tocar el tema de la manipulación genética, continuar la graphic novel de los Inhumans se cae de maduro. Todos son culpables, todos son pecadores, sólo queda enfrentar el Infierno: Mephisto se caga en el bien y en la justicia, y en que sean puros y toda esa sanata, mata a la eco-terrorista de puro jodón y -cuando los está por exterminar a todos- llega al rescate el Silver Surfer en una batalla que no se ve, pero es gloriosa. Adios para Romita Jr., pero así hasta da gusto.

El nº283 es otro clásico, con un Capitán América que putea la invasión a Panamá y dice frases como "¿Por qué no podemos dejar a Latinoamérica en paz?", todo esto bajo la influencia de las drogas, según nos explicarían luego en la revista del Cap. La saga final de Nocenti (ahora acompañada por Lee Weeks) es simplemente un cierre elegante aunque menor, con Bullseye, Kingpin y el fantasma de Jack Murdock como protagonistas. Al final, DD tiene su revancha contra Bullet (el villano definitivo de la era Nocenti), que funciona como un eje que une los tres arcos. La última página del nº291 (Abr.1991) es el abrazo del reencuentro entre Matt y Foggy Nelson, con lo cual la serie vuelve prolijamente a foja cero: Kingpin sigue suelto y el capitalismo sigue suprimiendo la verdad (en la anteúltima página, la tabacalera Bullsboro apreta económicamente a Jonah Jameson). Y allí donde Question pudo tomárselas (al menos por un tiempo), Daredevil fue obligado a seguir más allá del infierno y la locura, no por su afán de justicia, sino por morlacos para la Marvel. Otra que el Kingpin.

7 PALAZOS A CIEGAS

Agárrense fuerte, que empieza la hecatombe. En el nº292, Dan Chichester se convierte en el nuevo guionista de Daredevil y junto a Lee Weeks produce un par de saguitas comercialoides, pero dignas: primero un team-up con Punisher contra Tombstone y Taskmaster, después llega Bost Rider a prepear a los ninjas místicos de the Hand y en el 297 empieza Last Rites, la caída del Kingpin, en la que el gordo mafioso es acostado por el inmortal Barón Von Strucker. Para el final del nº300 (Ene.1992), la saga que pintaba grossa termina en la de siempre y Wilson Fisk, ahora un matonsucho de octava, jura que volverá y se choreará millones.

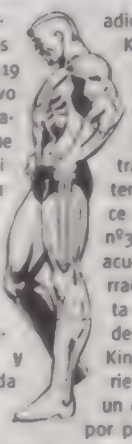
Y después sí, el horror: una larga seguidilla de unitarios y en los nºs 307 al 309, tres de las nueve partes de Dead Man's Hand, abominable y soporífero crossover con Punisher y



Nomad. Le sigue otra tanda de unitarios mediocres y después, en el nº319 (Jun.1993) llega un nuevo shock: el preludio a la saga Fall From Grace, que arranca con un nuevo dibujante al que -bien a la Daredevil- no juna ni el loro. Se trata de Scott McDaniel, que sorprende con un dibujo muy climático, con innumerables choreos a Miller, Mazzucchelli y Sienkiewicz, y una narrativa arriesgada pero confusa al punto de que la historia -si es que hay una historia- no se entiende un carajo. Siempre dentro de Fall From Grace, DD estrena traje nuevo en el nº321 y ahora se lo ve más dark y más amenazante. La historia termina -previsiblemente- en un nº325 doble y con truquitos en la tapa, donde además Marvel viola flagrantemente la promesa realizada años atrás a Frank Miller: Elektra está de vuelta y Chichester puede hacer con ella lo que se le dé la gana. Entre el 326 y el 330, Chichester se lanza al vacío, con Tree of Knowledge, una incomprensible saga de pretensiones metafísicas en la que DD se trenza con Iron Fist, Gambit y el Capi América, mientras McDaniel (hoy capo en la revista de Nightwing) pierde el rumbo entre manchas negras que intentan -sin éxito- llevar adelante una narración. El equipo creativo de Daredevil está agrandado por las buenas ventas y se va a preparar la miniserie Elektra: Root of Evil, mientras la serie regular cae en manos de Greg Wright y Tom Grindberg, que la terminan de hundir con una saga tan hedionda como las cloacas que tiene por escenario. Chichester vuelve en el nº338 y -primero con Grindberg y luego con Keith Pollard- hace resurgir al Kingpin en una saguita llamada Wages of Sin

El nº342 (Ago.1995) es, felicidad infinita, el último de Chichester y luego de un crossover absurdo llamado Over the Edge, se hacen cargo de la serie el dibujante Ron Wagner y el guionista J.M. DeMatteis, cuya primera medida es deshacerse del traje negro y pinchudo diseñado por McDaniel. En el 348 vuelve el traje rojo, vuelve Stick, arranca una nueva saga llena de connotaciones religiosas (DeMatteis, lejos de ser católico, adscribe a una secta filo-hinduista) y se presenta otro dibujante nuevo (y bueno), Cary Nord. Pero en el nº350 DeMatteis dice adios y, luego de varios fill-ins, llega con bombos y platillos Karl Kesel, dispuesto -decía- a quedarse para siempre. Claro que con los kilombos típicos de esta época de Marvel, el "para siempre" es apenas un puñadito de números, lindos pero para nada revolucionarios

Pronto llega Joe Kelly, al principio sin dibujante fijo y -ya entrado el año '97- con el ilustre regreso de Gene Colan, que alterna números con Ariel Olivetti y Pier Brito (en una performance muy por debajo de la habitual calidad de ambos) hasta el nº375 (May. 1998), donde culmina la saga de Mr. Fear (¿se acuerdan de Mr. Fear?) y Kelly se va para dejar paso a otra aberración: la tetralogía Flying Blind, en la que Scott Lobdell cuenta la historia de un personaje que lo único que tiene de Daredevil es el nombre. No salvan a este bofe ni la aparición de Kingpin, ni los dibujazos de Cully Hamner. Y Daredevil, esa serie vieja y gloriosa, cierra en su nº380, de Octubre de 1998, con un unitarito de Chichester y Weeks realizado en 1992 e inédito por pura casualidad. Rojo pero de vergüenza, estaba Matt Murdock



8 VOLVER A CREER

Y volvió la alegría. Apenas un mes después del cierre de la serie original, apareció un nuevo nº1, bajo el sello de los Marvel Knights, el imprint liderado por Joe Quesada y Jimmy Palmiotti Los propios Joe y Jim se hicieron cargo de la faz gráfica de la revista (apuntalados por unos coloristas impresionantes, de esos que hacen tolerable hasta al último verdulero de Image) y trajeron como guionista a un autor de muchísima chapa fuera de los comics, consagrado por sus películas Mallrats, Clerks y Chasing Amy: el siempre sorprendente Kevin Smith

Smith, Quesada y Palmiotti debutaron con una saga vibrante, una vez más ambientada en Hell's Kitchen, una vez más centrada en la relación entre Matt, Karen y Foggy y otra vez llena de connotaciones religiosas. El resto, todo nuevo, con muchas sorpresas y giros inesperados, poca violencia y mucho misterio en torno a un supuesto mesías que, dicen algunos, en realidad es el Anticristo Smith se alejará de la serie tras el nº8, cuando lo reemplazará David Mack, el laureado autor de Kabuki. Pero el creador de Jay y Silent Bob asegura que tiene en sus planes volver a escribir a DD

A 35 años de su primera aparición, Daredevil volvió a los primeros puestos de venta y a un nivel de calidad más que interesante. Después de mucho tiempo, hoy no hace falta ser un hombre sin miedo para acercarse a la revista de este fascinante personaje marveliano. No te la pierdas.

LA MASACRE DEL SIGLO

ALIENS VS PREDATOR

HAGAN SUS APUESTAS!

(PERO EN VOZ BAJA, POR LAS DUDAS)

ES UN LANZAMIENTO

GRUPO EDITORIAL VID

EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

HACE DIEZ AÑOS ERA GARDEL: NO HABIA DIBUJANTE QUE NO LO ADMIRARA, IMITARA O ENVIDIARA. EL PUBLICO ARRASABA LAS LIBRERIAS CADA VEZ QUE LANZABA UN NUEVO ALBUM, MIENTRAS CONSUMIA CON FERVOR RELIGIOSO EL CRECIENTE MERCHANDISING DE SUS PERSONAJES. PUBLICABA EN TODA EUROPA, EN EEUU Y HASTA METIO UN PAR DE COSITAS EN FIERRO.

HOY, LEJOS DE AQUEL AUGE Y CON 40 AÑOS YA CUMPLIDOS, ES UN ARTISTA MADURO, REFLEXIVO, QUE SE HA SABIDO LABRAR UN PUBLICO FIEL QUE LO SIGUE SIN IMPORTARLE LAS MODAS. Y SI BIEN ES UN AUTOR COMPLETO, HACE POCO SE DIO EL GUSTO DE DIBUJAR UN COMIC DEL SPIRIT, ESCRITO NADA MENOS QUE POR ALAN MOORE. LOS INVITO A CONOCER A UN Nº1. ESTE ES

REPORTAJES

por Andrés Accorsi

DANIEL TORRES

AA: Contame algo de tus inicios, como qué cosas que leías de chico te dieron ganas de dibujar tebeos (comics)...

DT: Yo leía sobre todo los clásicos americanos. Tenía unas colecciones de Flash Gordon, del Príncipe Valiente, del Hombre Enmascarado (The Phantom), de Mandrake, de Ben Bolt, y eso es lo que leía. Creo que empecé a tener idea de que me gustaría como proyecto a futuro contar historias y dibujar comics a partir de esas lecturas infantiles.

AA: ¿Y cómo hiciste para empezar a publicar profesionalmente? Al principio tu estilo era poco clásico, para nada convencional...

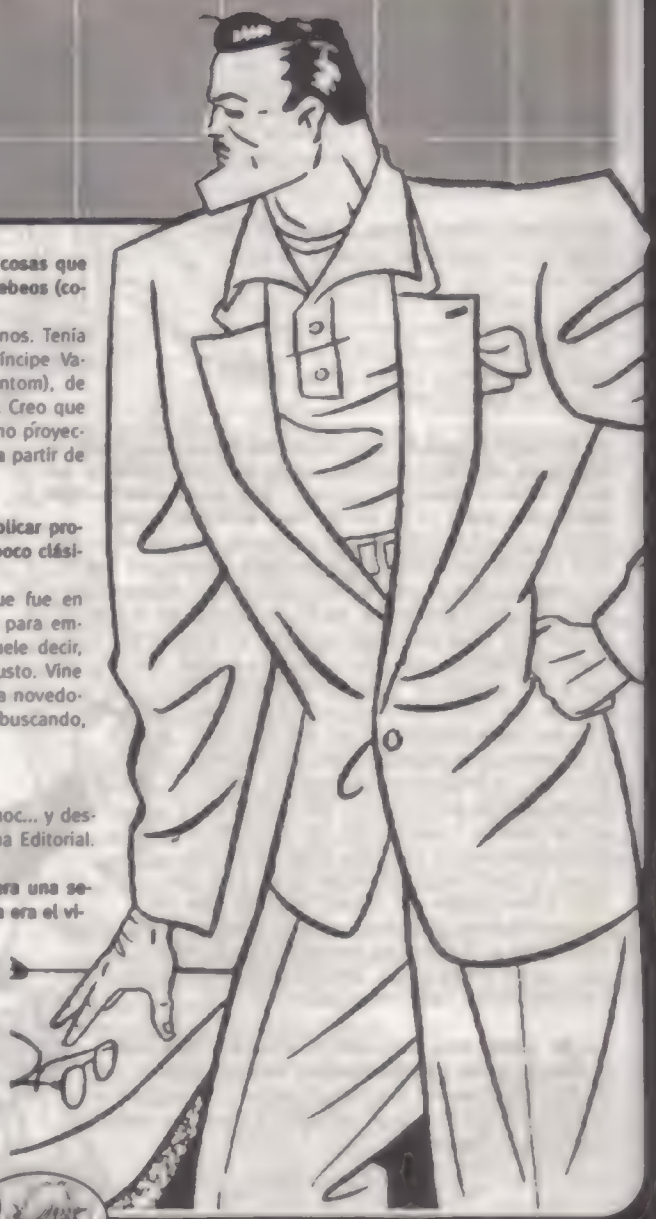
DT: Sí. Cuando yo empecé a publicar, que fue en 1980, España estaba en un momento ideal para empezar a publicar cosas nuevas. Como se suele decir, caí en el sitio adecuado y en el momento justo. Vine a Barcelona con una historia que, si bien era novedosa y original, era un poco lo que se estaba buscando, por eso digo que tuve suerte.

AA: Empezaste en El Víbora, verdad?

DT: Exacto, luego pasé a Cairo y luego a Cimoc... y desde que pasé a Cairo que trabajo para Norma Editorial.

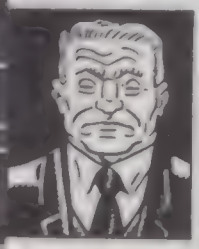
AA: En Cairo arrancaste con Opium, que era una serie un poco extraña, porque el protagonista era el villano. ¿Cómo reaccionó la gente ante eso?

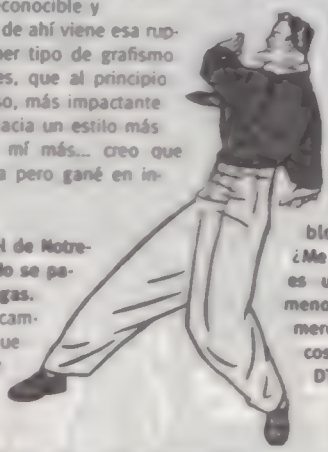
DT: A mí me hacía mucha gracia darle la vuelta a los personajes y hacer que el héroe fuera el villano y no el hombre honesto, el bueno. De hecho, el bueno era tonto, o más que tonto, y el malo era un tipo muy listo. Yo creo que es una idea que sigue siendo válida hoy día, a pesar del tiempo que ha pasado: los malos siempre son más listos que los buenos. Y era también una especie de homenaje a



un género, a una cierta literatura como Fu-Manchu, esos géneros en los que había un culto por lo insano.

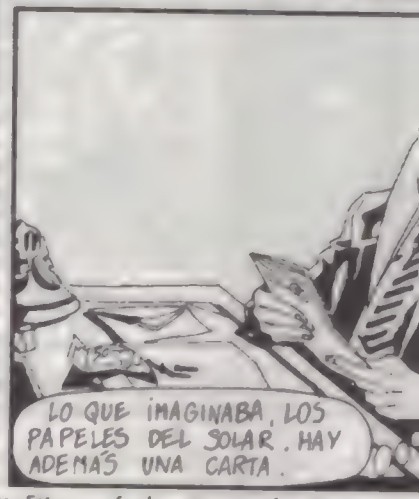
AA: Luego de eso empezaste con la saga de Roco Vargas y ahí se da una transición muy grande en tu dibujo, entre Tritón y El Misterio del Susurro. Es un cambio muy fuerte y coincide incluso con algunas historias breves, donde se veían otras cosas a nivel dibujo. ¿Cómo fue este paso de ese estilo tal vez más brutal, hacia el estilo más preciosista o geométrico?
DT: Yo creo que los autores de comics estamos buscando siempre un estilo que nos defina. Sobre todo cuando estamos comenzando a trabajar. A mí, ahora el estilo me preocupa bastante poco, pero seguramente es porque ya lo tengo, ya lo he adquirido. Ese cambio que tú dices creo que responde un poco a esa búsqueda del estilo, a la necesidad de hacer un grafismo más reconocible y más personal. Y de ahí viene esa ruptura con el primer tipo de grafismo al que te refieres, que al principio era más anguloso, más impactante y luego derivé hacia un estilo más sinuoso y para mí más... creo que perdí en frescura pero gané en intensidad.





AA: Incluso tu último trabajo, El Angel de Notre-Dame, marca otro cambio de estilo. No se parece en nada a la época de Roco Vargas.
DT: Es cierto. Es que a mí me gusta cambiar de estilo. Yo quiero que se vea que es Daniel Torres, pero no podría estar haciendo siempre el mismo estilo, porque me aburriría mucho.

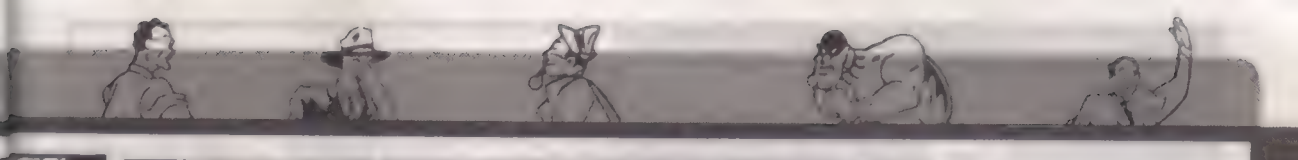
AA: Otro trabajo tuyo importante es El Octavo Día, esa colección de historias cortas, con Dios, el Diablo y demás. ¿Me equivoco, o es una obra con menor atractivo comercial que otras cosas tuyas?
DT: Seguramente. Esto es más de autor, es más minoritario. A la gente le gustan más las series, los personajes de género, la ciencia-ficción. Esa es una de las razones por las que he vuelto a la ciencia-ficción: retomar el género, aunque sea sin Roco Vargas.

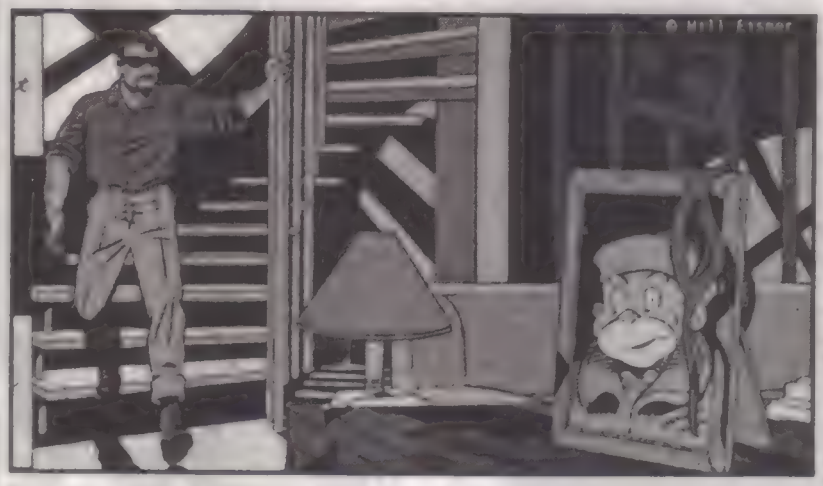


AA: Volviendo al tema de Roco Vargas, me acuerdo que cuando se terminó de serializar La Estrella Lejana en Cairo, prometías que ibas a volver a retomar al personaje, pero nunca volvista. ¿Qué pasó? Hasta donde yo sé, era una saga de mucho éxito...
DT: Sí, y la reedición de los cuatro tomos se está vendiendo muy bien. Ha salido en EEUU y en España se ha agotado, así que se va a reeditar. Pero el mercado del comic es un mercado muy difícil, muy poco agradecido. No es un mercado en el que puedas decir "Este personaje funciona y va a seguir funcionando dentro de tres años". Entonces siempre tienes que ir cambiando y siguiendo el rastro del mercado, y a veces el mercado te lleva por sitios a los que no te gustaría ir. Y hay otro tema que es el cansancio: si trabajo siempre con el mismo personaje, se produce un cansancio y entonces prefiero dejarlo, por lo menos una temporada, a que se resienta, a que se note ese cansancio en el personaje, eso no me gusta. Y hay mucha gente que se quedó enganchada con Opium y me dice "¿Vas a hacer algún otro Opium?" y yo les digo que me gustaría hacer un Opium, un Roco Vargas y hasta un Claudio Clueco, que es el personaje que hacía para El Víbora y al que le tenía mucho cariño, pero no puedo hacerlo todo. Y además, quiero hacer cosas nuevas.

AA: Me pareció muy interesante la época del comic-book de Opium, donde vos coordinabas a todo un equipo...
DT: Sí, pero no era mi costumbre trabajar así. Y la gente con la que trabajé pues... luego se dedicó a hacer sus cosas y ya no lo pudimos continuar.

AA: ¿Te perjudicó como autor embarcarte en una obra que no era tan popular como las anteriores?
DT: No, porque yo también trabajo como ilustrador. Tengo varias facetas y cuando no me dedico mucho a una, pues me dedico a otra. Entonces no me molesta. Además yo hice las historias del Octavo Día de un modo muy espaciado, en un momento en que tuve mucho trabajo en ilustración, y me interesaba hacer historias cortas: dedicarme dos meses de trabajo intenso y luego tomarme tres o cuatro meses para





sabe cómo la va a tratar la gente, por eso es más frío. El dibujante puede construir un edificio y, si se lo propone, constituirlo en personaje. Para mí, la arquitectura es un personaje más, un elemento más de la historia.

AA: En el momento de más auge de tu carrera, habían varios dibujantes españoles que seguían muy de cerca tu estilo. ¿Esto te halagaba, te agradaba, te molestaba...?

DT: No, mira, si lo que hacen está bien, te sientes halagado y si lo que hacen está mal, pues te sientes defraudado. Pero nunca tuve ningún problema con eso. Yo, la verdad, atiendo mi historia. Trabajo en mi estudio, tranquilo, en Valencia. Vengo bastante a Barcelona y aprovecho los salones para ver a otros autores y eso, pero creo que cada uno hacemos nuestro propio trabajo y no nos preocupan mucho los demás.

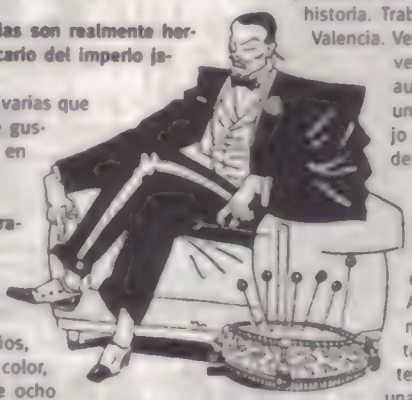
hacer otros trabajos.

AA: Algunas de estas historias son realmente hermosas, como la del bibliotecario del imperio japonés...

DT: Sí, es muy borgiana. Hay varias que son muy borgianas, a mí me gusta mucho Borges, pero esa en concreto es muy borgiana.

AA: Además trabajas en ilustraciones para chicos, con un personaje llamado Tom, que es un dinosaurio.

DT: Sí, es un cuento para niños, con ilustraciones grandes, a color, poquito texto, para niños de ocho a doce años. Y ahora estoy haciendo la segunda parte.



AA: ¿Qué opinás del estado actual del comic en España?

DT: Yo creo que hemos pasado momentos delicados y este es un momento... relativamente bueno. Ahora sabemos qué queremos editar, cómo queremos editar y cómo es el mercado. Todo eso está bastante claro. Sabemos que para dedicarnos a un libro tenemos que contar casi de forma incuestionable con una edición extranjera para que sea rentable. El libro de Roco Vargas, por ejemplo, se editó simultáneamente en castellano, inglés, alemán y francés. El Angel de Notre-Dame también está vendido en Francia y EEUU, porque el mercado español es tan pequeño, que hacer obras sólo para el mercado español es muy complicado.

AA: Tu nuevo personaje es el Angel de Notre-Dame: ¿qué tenés pensado hacer con él?

DT: Mira, es un personaje con el que he hecho una historia de 90 páginas dividida en dos libros de 45. Ya está todo terminado y ahora hay que ver cómo funciona. Es lo que te decía antes: si ahora resulta que no funciona bien en ventas, pues lo dejaré. Porque a mí me gusta mucho, pero si lo compra muy poca gente, yo prefiero hacer cosas que funcionen un poquito mejor. A no ser que me enamore del personaje y diga "Vale, pues voy a hacer otra", pero la idea es esa: hago esto y si funciona, pues ahí seguramente haré otro, pero no tengo prisa.

AA: ¿Qué comics o autores españoles o extranjeros te han sorprendido últimamente?

DT: La verdad es que no soy un seguidor muy puntual de las novedades. No sé si es porque estoy muy metido en casa, con mi trabajo. Veo casi exclusivamente lo que hacen mis compañeros de editorial y bastante de los autores franceses, porque voy a la feria de Angouléme todos los años, y ahí veo lo que hacen los autores que me gustan: Moebius, Tardi, Floc'h y esta gente que me agrada... Dupuis y Berberian me parecen muy simpáticos... y eso es lo que sigo. Siempre que salen novedades de estos autores, me suele gustar verlas. Bilal también me gusta bastante y... sigo pocas novedades. Y de los autores españoles nuevos... mira, soy terrible para los nombres, pero en estos últimos años he visto cosas que me han gustado.

AA: Cuando se analiza tu estilo, se te asocia rápidamente con la arquitectura, por el cuidado que ponés en los fondos y en el diseño de ciudades y paisajes. ¿Sos arquitecto, o estudiaste algo de eso?

DT: Yo estudié arquitectura. No acabé los estudios, pero me quedó un regusto de arquitecto. Tengo mucha documentación de arquitectura, compro revistas especializadas y veo cosas. Los arquitectos en general son gente que tiene un concepto del grafismo muy interesante, suelen muy buenos dibujantes, me gusta mucho como plantean el trabajo gráfico. Y además el dibujante tiene una ventaja sobre el arquitecto: a la vez que crea la arquitectura, crea a las personas que la habitan. El arquitecto, en cambio, crea la estructura pero no

AA: En Argentina se ha editado muy poco de tu obra, pero tenés una buena cantidad de fans. ¿Te gustaría conocerlos?

DT: Por supuesto. Me encantaría ir a Argentina y que se produzca ese encuentro.

AA: Gracias, Daniel, hasta siempre.

HERENCIA COMICS

MINIATURAS PARA ROL
JUEGOS DE CARTAS
WARGAMES

-SALA DE JUEGOS-

COMICS NACIONALES
COMICS ESPAÑOLES
REMERAS
MUÑECOS
MAQUETAS
CARDS

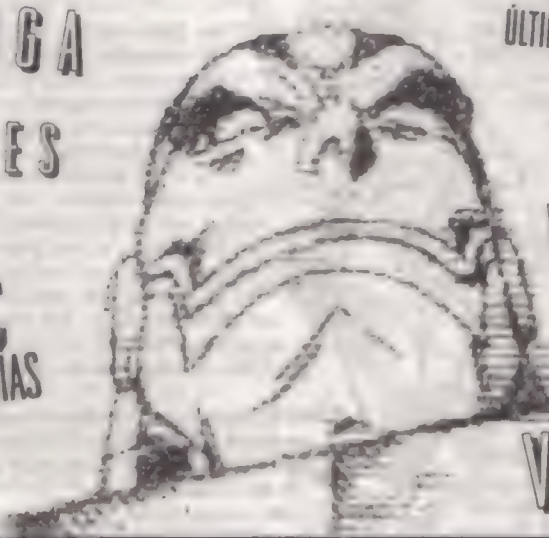
VILLA BALLESTER

APOCALIPSIS COMICS

MANGA

WARGAMES

CLUB DE
MAGIC
TODOS LOS DIAS



ÚLTIMAS NOVEDADES DE
ROL

VID Y PLANETA

MUÑECOS

VIDEOS

CABILDO 2370 Loc. 57
Galería Río de Janeiro - Belgrano

© DANI the O.
AMORFI
CONTRA
la mafia editorial
SEÑOR SPUTTI, HAY UN TAL AMORFI QUE QUIERE MOSTRARLE UN MATERIAL !!!
MANDELO A LA MIERDA!!!
PERO YA LO MANDÓ A LA MIERDA LA SEMANA PASADA
MALDETO! DELE UNA CITA PARA EL ... MH DIGAMOS... DENTRO DE CUATRO AÑOS !!!
GUAF
BR
CUATRO AÑOS MÁS TARDE...
HAGALO PASAR... ESPERO QUE NO ME HAYA INTERRUMPIDO MI VALIOSO TIEMPO POR ALGUNA PELOTUDEZ !!!
WAF
AHÍ SE LO MANDO SEÑOR SPUTTI
¡APURESÉ ¡PIOTA! TENGO TRES PEDIDOS DE QUIEBRA QUE PRESENTAR...
UP
ES UNA HISTORIETA AUTOCONCLUSIVA DE UN HOMBRE QUE ES MASOMENO ¡INVISIBLE. O SEA NI UNA COSA NI LA OTRA...¿Y?
LAS AVENTURAS DEL HOMBRE MÁS O MENOS INVISIBLE...
HOMBRE MÁS O MENOS INVISIBLE
HOLA
SOY EL
BUENO
CHAU
FIN
CROF
SE ME OCURRIÓ A MI SOLITO...
Y QUÉ PAREZCA SUICIDIO!
OKEY SEÑOR
FIN

mesa redonda

UNA VEZ MAS, NUEVE PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION SE SOMETEN AL JUICIO DE OCHO MIEMBROS DEL STAFF DE COMIQUEANDO, MAS UN FAN INVITADO. YA TENEMOS UNA LISTA DE ESPERA DE FANS INVITADOS QUE LLEGA HASTA MEDIADOS DEL 2001, CON LO CUAL VAMOS A CERRAR -POR UN TIEMPO- LA INSCRIPCION DE NUEVOS LECTORES CON GANAS DE PARTICIPAR. DISCULPEN LOS QUE TODAVIA NO SE ANOTARON, Y PACIENCIA LOS QUE SI LO HICIERON, QUE PRONTO LES TOCARA EL TURNO. AHORA SI, LOS PUNTAJES.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Daniel Acosta	Hernán Botticelli	Juan Manuel García Carral	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Fan Invitado: Herman Moraldo	Promedio
AQUAMAN n.52	7	7	5	7	6	5	8	6	9	6.66
ASTRO CITY n.15	8	7	4	8	7	6	9	8	5	6.88
EL ATAQUE DE LAS MOMIAS MALDITAS	7	5	3	5	6	3	6	7	8	5.55
FANHUNTER n.2	7	5	5	7	8	3	7	6	8	6.22
LUPIN n.388	4	2	3	4	5	1	4	2	3	3.11
MOON KNIGHT n.1	6	5	7	4	7	2	5	3	8	5.22
RAROTONGA vol. 1	4	3	2	4	3	1	4	2	3	3.55
EL SUEÑO DEL MONSTRUO	8	8	8	7	7	7	8	9	10	8.00
SUPERMAN & BATMAN: GENERATIONS n.2	9	8	6	9	9	5	9	7	9	7.88

RECOMENDACIONES AL PIE

•Andrés Accorsi: El Resentido vol 1 al 4 (Juaco Vizuete), Inhumans nºs 1 al 3 (Paul Jenkins y Jae Lee) y You Are Here (Kyle Baker).

•Diego Accorsi: Black Panther nºs 1 al 3 (Christopher Priest y Mark Texeira), Inhumans nºs 1 al 3 (Jenkins y Lee) y Avengers Forever nºs 1 al 3 (Kurt Busiek y Carlos Pacheco)

•Daniel Acosta: Kapop! nºs 1 y 2 (Lucas Varela, Roberto Barreiro y otros), Mai the Psychic Girl (Kazuo Koike y Kazuchi Ikegami) y Dark Angel (Kia Asamiya).

•Hernán Botticelli: Batman/Hellboy/Starman (James Robinson y Mike Mignola), El Eternauta: El Mundo Arrepentido (F.Solano López y Pol) y Caballero Rojo nº6 (Tom Torres, Mariano Navarro y Eduardo Risso).

•Juan Manuel García Carral: Avengers nº12 (K.Busiek y George Pérez), X-Men nº85 (Joe Kelly y Alan Davis) y Kingdom nº1 (Mark Waid y Ariel Olivetti).

•Dr.Müle: You Are Here (Baker), Starman nºs 39 al 50 (J.Robinson y varios dibujantes) y StormWatch nºs 36 al 50 -primera serie- y nºs 1 al 10 -segunda serie- (Warren Ellis y varios dibujantes)

•Dr.Sax: Avengers Forever nºs 1 al 3 (Busiek y Pacheco), Astro City: Family Album (Busiek y Brent Anderson) y Starman nº50 (J.Robinson y Peter Snejberg).

•Lucas Varela: Inhumans nºs 1 al 3 (Jenkins y Lee), You Are Here (Baker) y Evaristo (Carlos Sampayo y Solano López)

•Hernán Moraldo: El Eternauta (H.G.Oesterheld y Solano López), Lobo The Dark (Alan Grant y Val Semeiks) y Batman: Black & White (varios autores)

AQUAMAN nº52

8

por Dr.Sax

Redonda. Este numerito del amigo Curry es un ejercicio de guión, una pequeña muestra de la habilidad para relatar de Erik Larsen. Es como que todavía el espectacular autor de Savage Dragon siente que tiene que probarle al público de Aquaman 1) que escribe bárbaro; 2) que no es su intención maltratar al personaje. Francamente, mi confianza en el quía es infinita, así que tanto caminar de puntitas me rompe un poco las tarlipes, pero qué va'cer. Más allá de las consideraciones sobre la interna detrás del guión, todo el asunto es muy redondo en serio, y tanto cuidado en el relato redunda en un comic de mainstream muy poco común, detallado como si no fuese mensual.

Así, el asunto se desarrolla en dos historias paralelas, una en el pasado con los primeros acercamientos entre Aquaman y Mera, y otra en el presente con uno de los nuevos personajes de Larsen, Noble, transándole la guaina en la propia cara al rubio barbeta (que no se mastica el garfio porque Larsen ya se lo quitó en el nº50). Con mucha carpa, Larsen se las arregla para meter toda una nueva historia sin contradecir nada de lo anterior en una revista que tiene no sólo mucha historia previa, sino también las excelentes Crónicas de Atlantis detrás (que es como tener excesiva historia previa).

La primera historia está dibujada por dos ex-clones del monstruo Neal Adams: el viejo Jim Aparo es aquí sabiamente deformado por un contenido Bill Sienkiewicz; la segunda por los regulares de la serie (no tan regulares pero tampoco pa'tanto) Eric Battle y Ray McCarthy. Conclusión: Larsen pilotea con elegancia y estilo propio, dándole una nueva dirección a un viejo clásico. Y lo hace muy bien (más allá de esa coronita bala que le ponen a Aquaman y lo postula para Village People). Y me voy, que tocan los Redondos.

ASTRO CITY nº15

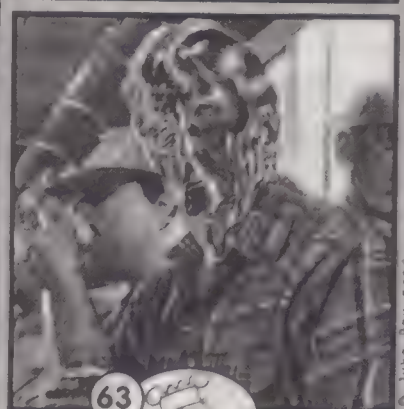
7

por Diego Accorsi

Segunda parte de una saga que pinta interesante pero todavía no peló nada. Carl "Steeljack" Donewicz, es un villano que sale de la cárcel después de cumplir una larga condena. Al ser un tipo totalmente metálico, le temen y lo rechazan. No encuentra trabajo y está cansado. Solo. Si bien un "arreglador de laburitos" lo busca para dar un último golpe, Carl se enrosca en la investigación de una serie de asesinatos de chorros. Todos estaban por dar su último gran golpe y retirarse, pero sólo dejan huérfanos, viudas y promesas. Uno de los fiambres era Goldenglove, y su hija encuentra los guantes de poder y quiere que Steeljack la ayude a salir de la pobreza enseñándole el oficio de supervillano-asalta-bancos. El se niega y ella lo caga a golpes. That's All Folks.

Como verán, no es la mejor de las historias de Astro City, ni el mejor de los guiones de Kurt Busiek. Si bien está narrada de manera bastante poética y en primera persona, la historia avanza muy lentamente y todavía no se luce la ciudad como protagonista, como gran metrópoli llena de superseres. Para el número que viene pintan El Hombre y su ayudante, y el misterio de los asesinatos de enmascarados parece cobrar más preponderancia. Si bien la tapa es de Alex "me creo Dios y yo inventé todo" Ross, el dibujo interior va por cuenta de Brent Anderson y Will Blyberg, una combinación que no va más allá de un Alcanzó los Objetivos

¿Dónde está lo que me atrapó? Como muchos saben, yo soy hincha de los villanos. El Suicide Squad, los Thunderbolts sin reformarse, Eclipso, Darkseid, el ver a Superman muerto, los Avengers siendo fajados por los Masters of Evil, la Masacre de Mutantes, Thanos con el Guantelete, y el sueño de una brochette de Correcaminos servida por Wile E. Coyote, son grandes momentos de la historia del comic. Si bien esta saga de Astro City no llega a esos picos, se puede poner muy grossa. No la pierdan de vista. Visiten Astro City.



© Juke Box prod.

EL ATAQUE DE LAS MOMIAS MALDITAS

3

por Dr.Müle

Chooorra, vos tu vieja y tu papá. En dos meses me comiste el mercadito, el puestito de la feria, la ganchera, el mostrador, la ra la la... Ay, ay, ay, qué fácil es sacar a la venta un comic afanando. El AMM (sonido que se produce cuando uno se muerde el labio para indicar "qué hambre", o sea, "es una boludez", y coincidentemente, la abreviatura de éste pasquín) es un compilado de achacos, pergeñado por la editorial Meridiana, dentro de la línea "Guan Chot".

Los ingredientes que componen este minilibrito, parecen sacados de una de las legendarias Recetas de la Mulita, mi anterior encarnación.

a) Un autor subte que supo hacer horribles superhéroes para avechuchear con la moda DC-Perfil, ahora pasado por Calvi y un Kirby accardizado.

b) un formato que te permite obviar un guión, una manera de conectar cosas tiradas de los pelos, tan sólo presentándolas, al mejor estilo Big Books, pero mal hecho.

c) los personajes de Titanes en el Ring, con preponderancia del Caballero Rojo, que a fuerza de golpes se ganó al público comiquero.

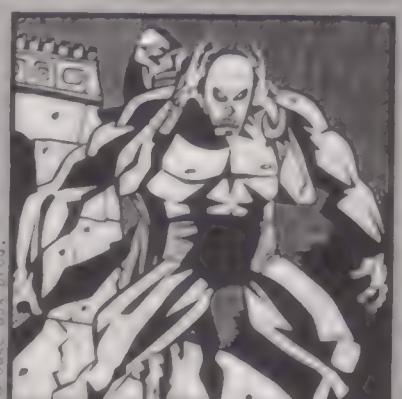
d) la onda cine bizarro de Axel Kachivache y Cía., con monstruos del pantano, robots gigantes, luchadores de catch mejicanos, científicos locos, alienígenas de cuarta y violencia nipona a lo John Woo.

e) una presentadora supuestamente terrorífica/jodona al mejor estilo Tales From the Crypt.

f) tapa a color para un interior de apenas 16 páginas en blanco y negro por 3 pesos, sacada justo para FantaBaires.

g) Je, je je je. Listo el achaco! Vamos con toda la colección!

Sol Rac, el artista involucrado en el "proyecto" ha mejorado muchísimo desde su patético Voltacto (mucho Calvi mediante, reitero). Tiene un par de escenitas que zafan... qué sé yo, me apiado de esta publicación y le ponemos un tresito, a ver si dejan de chorear...



© Sol Rac

FANHUNTER N°2

6

por Lucas Varela

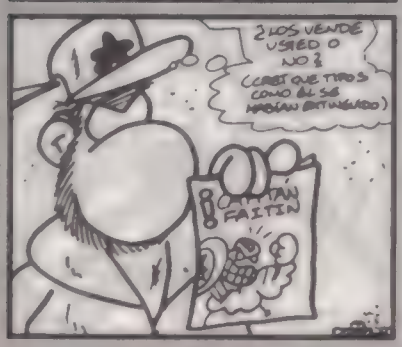
Fanhunter me descoloca. De acuerdo, es muy divertido, nos habla a nosotros, cebados de todo lo que hable con globitos y consumidores de cultura chatarra (yo también vi ya 30 veces el avance de The Phantom Menace). Pero tengo mis reparos con cierto género que es donde transita Fanhunter, o sea la parodia. El mundo de Fanhunter te lleva por una vertiginosa montaña rusa de citas y referencias al mundo de la historieta, el cine comiquero, al universo Star Wars/StarTrek, a los juegos de rol, al manga y a todo lo que "mola". El contexto es el de un mundo futuro donde los comics están prohibidos por orden del tirano Alejo I. Pero una organización rebelde, la Federación de Planetas Federados, lucha por reestablecer la libertad del "tebeo". Todo lo "molante" se mezcla así de una forma muy divertida.

En este número nos enteramos de la suerte de Denbrough, un fanpiro (ser que se alimenta de páginas de comics) y su incursión en una estación minera donde los empleados pierden la razón al leer comics. Confundiéndolo con un sherif, le encomiendan a Denbrough la misión de esclarecer las muertes de los mineros. Básicamente es algo así como una parodia a la película "Atmósfera Cero" con los narizones haciendo de las suyas.

Fanhunter está muy bien; no pretende ser más que un homenaje/parodia a obras conocidas y tal vez parasite un poco de ellas. Ahora una pregunta: ¿No es parecida la utilización que hace Fanhunter de personajes conocidos como Constantine y Boba Feet y las que se hacen en Cazador, con parodias a Superman y Patoruzú, que tanto se critican? De todas formas Fanhunter me gusta, tiene un humor divertido y nada guarango. Cels Piñol maneja muy bien sus limitaciones artísticas y sus dibujos se dejan querer muy fácilmente (me "molan" los narizones). Si bien Cels nos cagó para Fantabaires, no lo hará con Fanhunter.

P.D.1: Me "mola"=me "ceba".

P.D.2: Gracias Daniel por la recomendación. Es un honor, maestro otaku.



© Cels Piñol

LUPIN n°399

5

por Juan Manuel García Carral

Me parece vergonzoso que cada vez que aparece en la Mesa Redonda alguna historieta con formato apaisado, sea objeto de las críticas de todos, como si en su juventud nadie las hubiera tocado jamás. Yo personalmente he sido lector de Lúpin cuando era más chico, y siempre me pareció entretenida. Es que hay que recordar que Lúpin es una revista para chicos y que no podemos estar esperando ni los dibujos de Byrne en Generations ni los chistes de Cels en Fanhunter: acá encontraremos sólo sana diversión (aunque tal vez un tanto reprinteada).

Las historias que contiene son simples y algo chiquilinas, con mensajes morales, ecologistas y patemalistas; desfilan por estas páginas blancas y negras personajes como el malón Al Fenique, el boxeador Mosca Kid y el que da nombre a la revista, Lúpin. Los dibujos son correctos para el género humorístico, aunque la portada es desastrosa y con las ediciones para cualquier lado.

Para quien interante son las páginas agregadas que respectan a hobbies (tradicionales de Lupin) que entremezclan maquetas de aviones, consejos para radioaficionados y diagramas de circuitos (te enseñan cómo construir una especie de pequeño galvanómetro para probar pilas y un circuito de prueba de capacitores mediante transistores).

Lo más raro es, sin duda, la alta numeración a la que ha llegado la revista: son casi cuatrocientos números y más de treinta años, con lo cual habría que tratarla -sólo por esocon algo más de respeto. Aunque, evidentemente, las ventas no deben ir de lo mejor, ya que dentro de la revista ofrecen veinte números por diez pesos. Y hablando de los avisos, lo que me parece una estafa son los cursos que publicitan en las contratapas, especialmente el que te capacita para ser astronauta, "la profesión del futuro". Déjense de joder!

En definitiva, esta nunca será una joya para recordar pero tampoco para escupir, ni para tomarla como ejemplo para decir que no debe reseñarse matenal "de kiosco" en la Mesa Redonda, pues peores cosas existen.

P.D.: Peor le fue a Daniel, que tuvo que digerirse Rarotonga

MOON KNIGHT n°1

4

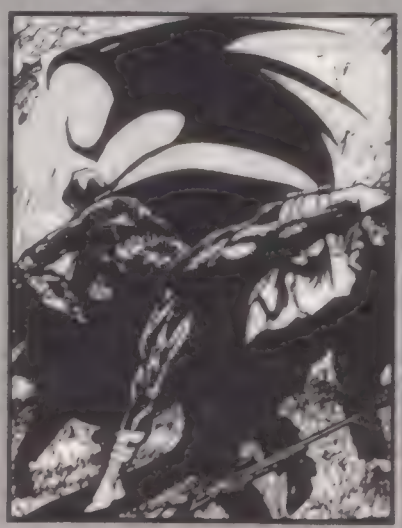
por Hernán Botticelli

Veamos de qué viene la cosa. En las primeras páginas aparece Moon Knight con su excelente traje blanco, capa y gadgets, investigando la pista de un grupo que conocería su identidad secreta. Aparecen los malos y el Moon Knight los caga a bollos. Bien, qué bueno viene esto! Pero no! Luego anda de civil saraseando por ahí, lo cagan y vuelve a casa. Una vez en su mansión, mientras entrena, chapotea y se besuquea con su novia, investiga y analiza la posible identidad de sus enemigos!!! AAARRGGGHH!!! Aburrriiis. Entonces vuelve a salir por información! Pim! Bang! Pum! Se pone el traje de nuevo y cuando la cosa volvía a ponerse interesante, "to be continued" y nos vemos en una semana.

Moon Knight nació en Marvel a fines de los '70 de la mano de Doug Moench, para enseñarle a DC cómo hacer un buen Batman. A DC le gustó y se llevó a Moench como guionista del Caballero Nocturno. Pero este nuevo y ajetreado Moon Knight ha quedado en aquellas historias de los setenta y se parece más al Manhunter de Goodwin y Simonson que al murciélago. La historia de Moench es más una aventura para James Bond, Fantomas o el As de Pique de Pratt que para un personaje oscuro estilo Batman.

El dibujo de Mark Texeira se destaca en las escenas de acción y donde aparece el traje blanco con la capucha y sus armas. El resto no dice demasiado. Encima los yankis te la cobran a $ 2,99, por el "1-puntosarasa" argento, así que no es nada barata.

En resumen, un número uno poco trascendente, con algunos buenos momentos gráficos, que deja la pelota picando. Lo bueno es que, al ser semanal, en un mes nos sacamos todas las dudas sobre este nuevo regreso del Moon Knight.



RAROTONGA Vol.1

2

por Daniel Acosta

"Nombre de misteriosa y hermosa fonética... selvas y brisas tropicales... mujeres de grandes ojos negros, piel bronceada y cuerpos ondulantes que hablan al amor... allí viva ella... Rarotonga!".

Bueno, después del párrafo anterior no me queda más que decir que este álbum es uno de los peores comics que he leído en mi vida (y creo que otros opinarán lo mismo).

Pese a que en México es todo un éxito desde su aparición en la década del '70 (incluso tiene su propio merchandising), este personaje -creado por Guillermo de la Parra y Antonio Gutiérrez- no existe, es de otro tiempo, en cual quizás hubiera podido ser popular. A pesar de todo, esta revista posee un guión, que lamentablemente transcurre demasiado lento y apenas empieza a desarrollarse en este primer libro de reedición al cual le seguirán cuatro más (ugh!).

La historia, tal la película de Lambada, transcurre en la selva, en donde el Dr. Alejandro Rivera (tipo fachero, pero fiel a su esposa hasta el punto de la estupidez) es enviado para investigar una extraña emfermedad que ha atacado a una villa de nativos. Tras llegar junto a su ayudante Larry, y recibir la advertencia de dejar el pueblito, se entera de que los nativos han sido embrujados por la voluptuosa Rarotonga. Esta morena es la reina de la selva, que de esto no tiene nada ya que, nacida de padre inglés y madre hindú, estudió en las mejores escuelas y universidades de Inglaterra. Ahora ha vuelto y desea recuperar las tierras que su padre poseía antes de su muerte, ayudada por las supersticiones de los negritos. No hace falta ser un genio para deducir que el casto Dr. Rivera terminará bajo el influjo erótico de Rarotonga (que rima con poronga).

En otras palabras, con los seis pesos que saldría este álbum en Argentina, mejor me compro 120 flyn-paff.

EL SUEÑO DEL MONSTRUO

10

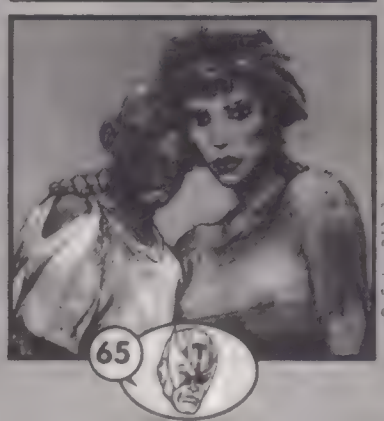
por Hernán Moraldo

Esta historia de Enki Bilal gira alrededor de tres personajes, pero en especial en uno en particular. Se los presento: se llama Nike y, pese a su nombre de zapatilla, no es ningún zapato ni usa zapatófono. Para comunicarse le basta tener una placa en el cráneo que lo conecta con alguien que bien podría ser su enemigo, pero que no lo es porque se volvió casi vegetal y ya no le importa nada

Pero, pará, Hernán. ¿Empieza así la historia, con un tipo con una placa en la cabeza que hace las veces de teléfono? No, la placa se la ponen después, para saber cuándo tienen que volar en pedacitos al amigo Nike, en honor a la destrucción de la doble O. La historia empieza de otra forma, con una hábil demostración de la memoria privilegiada del muchacho zapatilla, que es un poco la que lo mete en líos. Así empieza la historia, y se supone que, si tiene un principio tiene un final. La pregunta es... ¿tiene un final? O, más específicamente, ¿termina aquí la historia?. En la Mesa todos se cuestionaron lo mismo, y terminaron en la misma conclusión: no, acá no termina, te apuesto algo a que todavía no termina.

Luego de leer El Sueño del Monstruo, me doy el lujo de disentir con toda la alegre muchachada. La historia termina ahí, y tiene un cierre perfecto y circular. Redondito como él solo. Tiene un final abierto, claro (no se los pienso contar), pero un final. Realmente no creo que Bilal continúe la historia, a menos que lo haga con otros personajes.

Y bueno, termino destacando lo destacable: El Sueño del Monstruo es una obra genial, pero carita. Con los veinte pesos que sale, me puedo comprar una isla en el Pacífico. Pero no es tan cara si tenemos en cuenta que son 76 páginas gigantescas repletas de la más retorcida Ciencia Ficción, narrada a la perfección (los captions no me resultaron tan pesados como indicaban mis compañeros de Mesa) y dibujada con el trazo perfecto de Bilal, que me encanta (los que me saben muy fanático del estilo Madureira, no crean que no me gusta otra cosa) y que es el último detalle que olvide destacar, pese a su importancia. Yo que ustedes, voy a una comiquería y me compro (si me sobran los 20) esta genial obra... y una tonelada de fanzines. Terminé.



© Enki Bilal

SUPERMAN & BATMAN: GENERATIONS nº2

9

por Andrés Accorsi

Empecemos por lo básico: Superman y Batman me tienen podrido y John Byrne viene trepando en mi ranking de los artistas que especulando con la inmensa chapa acumulada en otros tiempos- se tiran a chantas en vez de progresar. Es -además de poco creíble- realmente repulsivo leer en boca de Bruce Wayne la frase "La continuidad es importante, es un sentido de historia y tradición", sobre todo escrita por Byrne, que se pasó dos o tres años limpiándose el culo con toda la continuidad de DC, tanto en Wonder Woman como en Fourth World

Dicho todo esto, tengo que ponerme de pie y felicitar a Byrne por esta serie de Elseworlds, que parte de la consigna de presentar una sucesión de team-ups entre Superman y Batman, cada uno diez años después del anterior y empezando en 1939. Este segundo libro cubre el encuentro de 1959 (las típicas historias increíbles y absurdas con robots gigantes, monstruos de la laguna, efectos bizarros de la kryptonita roja, razas alienígenas y la irrisoria presencia de Bat-Mite y Mr.Mxyzptlk) y el de 1969, que es donde Byrne se juega a crear más y regurgitar menos: un Batman ya jubilado, Dick Grayson bajo la bati-capucha, Lois vieja y hecha mierda, un hijo de Superman que pelea en Viet-Nam, Alan Scott a punto de trompear a Nixon, un Alfred muerto que se le aparece a Bruce a modo de confidente de ultratumba, un Joker psicodélico más malo que nunca y una historia que se va complicando, porque tiene todo lo que los team-ups habituales de Bats y Supi jamás tuvieron: consecuencias

El dibujo está muy grosso, con homenajes minuciosos y emotivos a decorados, objetos y hasta escenas de comics típicos de cada una de las épocas que visita el guión. Si sos fan de Byrne, o de Superman y Batman, o de la era clásica de DC, o de los Elseworlds en general, no te lo podés perder. Este es el proyecto ideal para Byrne, porque le permite hacer las dos cosas que mejor hace: revisitar las viejas historias que lo cebaron de pibe y jugar con la continuidad a gusto y piaccere, oportunidad que el barbeta aprovecha para crear una obra poderosísima en todo sentido. Sigan sacando Elseworlds de la calidad de Generations, del Superman: War of the Worlds, o del JLA: The Nail y pronto llegará el día en que no compre un puto título de la continuidad oficial. 'Nuff Said! (uia, me equivoqué de editorial...).

© DC Comics

mesa del año

Como ya es costumbre en nuestros números de Enero, presentamos el balance de Mesa Redonda, esta vez con los títulos aparecidos y comentados a lo largo de 1998. Cabe aclarar, sin embargo, que conviene tomar estos datos con pinzas, ya que se han calificado sólo nueve publicaciones por bimestre, elegidas al azar, lo cual no constituye un indicador eficaz de la oferta global del mercado del comic.

LOS SEIS GANADORES

En realidad, esta vez fueron siete los títulos que obtuvieron el promedio más alto en las seis últimas entregas de esta sección.

N°32: The New Adventures of Abraham Lincoln (6.55)
Transmetropolitan n°8 (6.55)
N°33: The Spirit n°1 (7.33)
N°34: Gorka n°1 (8.00)
N°35: Sasmira Vol.1 (7.55)
N°36: Gritos de Ultratumba n°1 (6.66)
N°37: El Sueño del Monstruo (8.00)

LOS DIEZ MEJORES

Estos son los diez títulos que obtuvieron los diez mejores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1. **El Sueño del Monstruo (8.00/ 37)**
2. **Gorka n.1 (8.00/ 34)**
3. **Superman & Batman: Generations n°2 (7.88/ 37)**
4. **Sasmira Vol.1 (7.55/ 35)**
5. **The Spirit n°1 (7.33/ 33)**
6. **El Angel de Notre-Dame Vol.1 (7.00/ 34)**
7. **Astro City n°15 (6.88/ 37)**
8. **Aquaman n°52 (6.66/ 37)**
9. **Qajas n°2 (6.66/ 34)**
10. **Gritos de Ultratumba n°1 (6.66/ 36)**

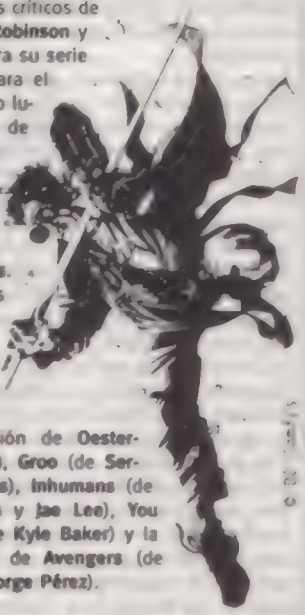
LOS DIEZ PEORES

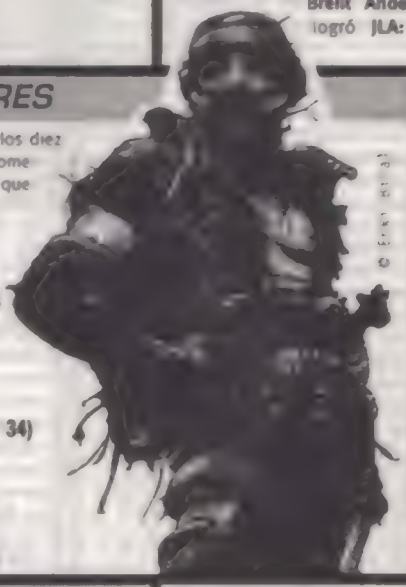
Estos son los diez títulos que obtuvieron los diez peores promedios del año. Al lado del promedio figura el número de Comiqueando en que aparecen la crítica y los puntajes.

1. **Supersexy n°70 (1.55/ 32)**
2. **Skizofrenia (1.66/32)**
3. **Sailor XXX n°3 (1.66/ 34)**
4. **Purgatori n°2 (1.88/ 36)**
5. **D'Artagnan Todo Color n°198 (2.11/ 32)**
6. **The Darkness n°14 (2.11/ 33)**
7. **Robotech: Megastorm n°1 (2.22/ 33)**
8. **Ascension n°9 (2.33/ 36)**
9. **Mangazine Plus n°8 (2.33/ 35)**
10. **Vampirulo (2.44/ 36)**

LOS MAS RECOMENDADOS

Este año, el título más recomendado por los críticos de la Mesa Redonda fue **Starman**, de **James Robinson** y varios dibujantes, con cinco menciones para su serie regular, dos para el **Secret Files** y una para el team-up con **Hellboy** y **Batman**. En segundo lugar se ubicó **Mort Cinder**, el clásico de **H.G.Oesterheld** y **Alberto Breccia**, con seis menciones. Cinco cosecharon los distintos números de **Astro City** (de **Kurt Busiek** y **Brent Anderson**) y cuatro logró **JLA: The Nail**, de **Alan Davis**. Otros títulos frecuentemente recomendados fueron **El Eternauta** (en versión de **Oesterheld-Breccia**), **Groo** (de **Sergio Aragonés**), **Inhumans** (de **Paul Jenkins** y **Jae Lee**), **You Are Here** (de **Kyle Baker**) y la actual serie de **Avengers** (de **Busiek** y **George Pérez**).





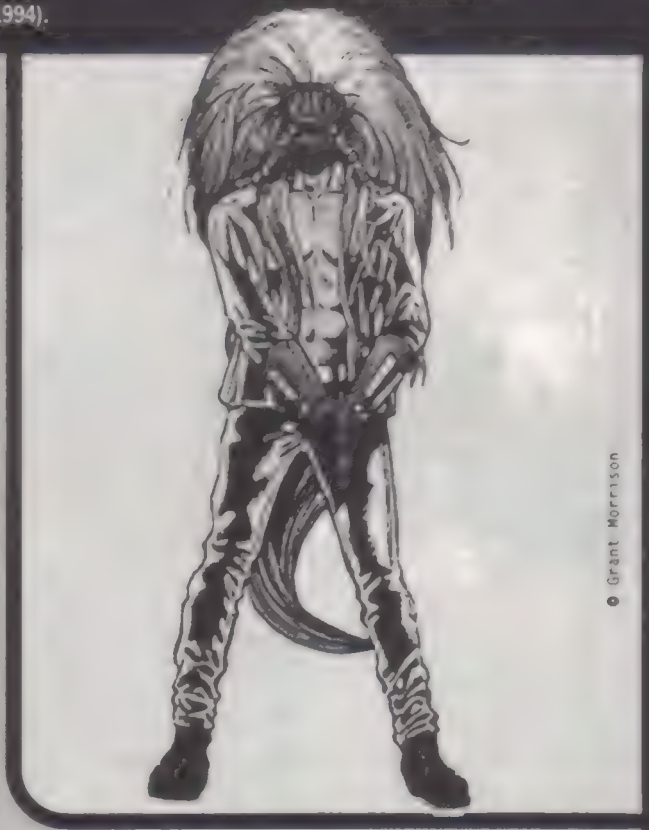
EL TOP TEN HISTORICO

Entre todos los números de Comiqueando, estos son los títulos que obtuvieron los diez mejores promedios en la Mesa Redonda.

1. **Kingdom Come n°2 (9.66/ 22)**
2. **Sandman: Brief Lives (9.44/ 4)**
3. **R.Crumb's America (9.33/ 7)**
4. **Preacher n°10 (9.33/ 19)**
5. **The Last Avengers Story n°1 (9.11/ 17)**
6. **Buscavidas Vol.1 (9.00/ 1)**
7. **Inodoro Pereyra Vol.21 (9.00/ 21)**
8. **Quixoterapia (8.88/ 23)**
9. **Menz Insana (8.88/ 29)**
10. **The Complete Bone Adventures Vol.2 (8.77/ 5)**

KING MOB

Nombre Real: Gideon Starorzewski.
Primera Aparición: The Invisibles (1ª serie) nº1 (1994).
Creador: Grant Morrison.



HISTORIA: Hijo de padre polaco y madre inglesa, uno artista y la otra militante política radical, Gideon nació en Polonia en 1961. A los pocos años su madre lo lleva de vuelta con ella a Inglaterra, donde crece al ritmo de la música de fines de los sesenta para convertirse en un adolescente anarquista pre-punk. Para 1981 es el vocalista del grupo The Five y tras un derrumbe emocional (tal vez una sobredosis de drogas) entró en contacto con los Invisibles, por medio de John-a-Dreams, un poderoso psíquico.

En 1985, bajo el seudónimo de Kirk Morrison, se convierte en un exitoso escritor de novelas de terror como "[illegible] 84" y "Lord Worm" ('88) que lo convierten en millonario. Ahí empezará la saga del famoso personaje agente secreto a go-go Gideon Stargrave, con "The Killing Moon" [illegible] no a su sueño de convertirse en James Bond.

Con todo su dinero, se embarca en una gira mundial, [illegible] diando el lado oculto del mundo y las ciencias ar[illegible] hibidas. Su viaje se inicia en una dimensión [illegible] ca donde asiste a la "escuela de las Sombras" [illegible] Salomón, más conocida como el Colegio Invisible.

Su entrenamiento en las artes marciales secretas [illegible] lat (de Malasia), y las defensas psíquicas básicas [illegible] ma Blanca, una de las más poderosas), como así también el convertirse en un perfecto asesino, corre por cuenta de Elfayed, cerca de El Cairo. Allí conoce a la lesbiana [illegible] ger, otra gran asesina que lo ayudará en su grupo de [illegible] sibles. Practicando un ejercicio psíquico, Gideon es picado por un escorpión y de ahí en más desarrolla una relación muy profunda con el Dios Escorpión (su símbolo astral) y se tatúa este temible animal en la base de su espina dorsal (arriba del culo, bah).

El Dr.Cohen le enseña un molino en las afueras de Londres que en realidad es una máquina del tiempo astral, un aborigen del centro de Australia lo lleva al Uluru, la piedra gigantesca, "ombligo del mundo" y en un estado de cuasi-delirio descubre una nave extraterrestre en las profundidades y Agus lo introduce en los misterios de la religión budista.

En 1992, junto a su jefe del grupo de Invisibles, John-a Dreams, se meten en una catedral de Philadelphia y descubren horrores y verdades terribles, pero es la última vez que ve a John. Al tocarle el rol del elemento Aire, queda como líder del grupo de Invisibles compuesto por Ragged Robin, Boy y Lord Fanny, quienes deben reclutar al quinto miembro, Dane McGowan.

Al poco tiempo, un agente enemigo vence a King Mob y lo captura. Llevado al Cuarto 101, es torturado y cuestionado, inyectado y destrozado hasta derribarle todas sus barreras psíquicas y descubrir su verdad. Sir Miles, su verdugo, cree estar a punto de desentrañar los secretos de los Invisibles, cuando en realidad, Gideon lo introdujo en una trampa y, usando el arte marcial psíquico que le enseñara el Dios Escorpión, destroza a su captor. Cuando ya estaba al borde de la muerte, Dane (ahora como Jack Frost), lo cura usando magia.

Un año más tarde, se encuentra en América, con la misteriosa Robin como su amante y el millonario Mason Lang como su anfitrión. Tras reunirse con Jolly Roger, esta [illegible] vence de infiltrarse en el área 51, donde ella vió la cura del SIDA y donde mataron a su amante. Una vez adentro, King Mob descubre verdades demasiado fuertes para revelarlas en esta nota.

Subsiguientes misiones lo obligan a viajar astralmente por el tiempo, al San Francisco de 1924, donde se encuentra con la joven Edith Manning. En realidad, una muy vieja Edith, lo había encontrado en los '80 y le contó que lo conocía de la década del '20. Asombrado, Gideon se rapó para despistarla, pero la vieja era una poderosa hechicera tántrica y lo halló y le hizo el amor y le enseñó un par de cosas útiles. Ahora sí, era la primera vez que ella lo veía, y juntos deben capturar la Mano de la Gloria, un poderoso artefacto mágico que los Invisibles de los [illegible] go buscan desesperadamente. Por supuesto, la joven Edith se enamora del casi-fantasma del futuro del King Mob y así profundiza su carrera dentro del ocultismo. La misión resulta medianamente exitosa y Gideon vuelve a su tiempo [illegible] vez allí, regresan a la base secreta de El Dulce en Nuevo México donde enfrentan al alienígena Mr. Quimper y sus trucos psíquicos. De ahí en más, King Mob debe centrar sus esfuerzos en ayudar a su amante (y líder del grupo desde el sorteo de roles en América) Ragged Robin a desentrañar la paradoja temporal que es su [illegible].

King Mob usa aritos en la ceja [illegible] y la nariz. Usa remeras del Che Guevara y su traje de combate es [illegible] ra de cuero y una máscara anti-gas con una peluca gris. Es experto en magia tántrica [illegible] donde la energía es el sexo), y realiza rituales con LSD para contactarse con dioses psicodélicos (como John Lennon, entre otros), a los que les pide consejos e información. Conocedor de secretos espeluznantes, arcanos y prohibidos, violador de leyes, asesino letal y gran combatiente cuerpo a cuerpo, caótico, descontrolado y drogón, es un buen líder y -según dicen- mejor amante. **(Diego Accorsi)**

EXTRA-DATA

Gideon Stargrave apareció por primera vez en el nº3 de la revista casi-under Near Myth, en Diciembre del '78, escrito por un joven Grant Morrison (no "Kirk", como en la ficción). Pero tanto se relacionó Grant con King Mob, que cuando hizo que en la ficción, pareciera que al personaje le estallaba la cara al ser torturado, a él le salió un terrible absceso en la cara. Cuando el personaje escapa con un pulmón destrozado y casi al borde de la muerte, Grant fue hospitalizado de urgencia con los nervios exhaustos, neumonía crónica y un pulmón destrozado con un hongo parasitario, por lo que debió ser sometido a una intervención quirúrgica peligrosísima. ¿Casualidad o paralelismo? En un comic tan extraño como The Invisibles, todo es posible!

TODA LA CHAPA 98

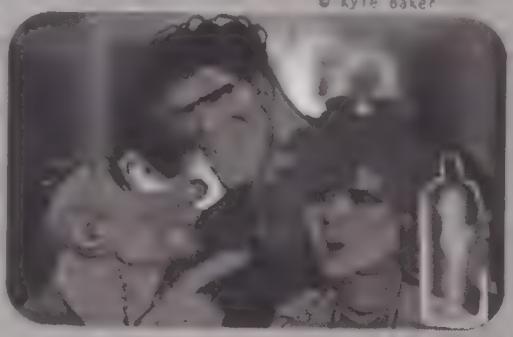
Arrancamos por DC, por una cuestión de tradición. Y lo más llamativo es lo poco que duraron dos series muy promisorias: Chronos (de John Francis Moore y Paul Guinan) y Chase (de Curtis Johnson y J.H.Williams). Una verdadera lástima, porque venían muy bien. También vino muy interesante la miniserie Guns of the Dragon (a cargo de Tim Truman), la de Nightwing y Huntress (de Devin Grayson y Greg Land, con las majestuosas tintas de Bill "cómo me desaprovechan" Sienkiewicz) y el relanzamiento de los Titans, en la miniserie contra la JLA, también escrita por Devin "tengo mucho laburo porque estoy de novia con Mark Waid" Grayson y dibujada por Phil "ya cansó el chiste de que es bala" Jiménez. Y un one-shot de lujo: el Batgirl Adventures de Paul Dini y Rick Burchett. Ma-gis-tral.

Párrafo aparte para la mejor serie regular de DC nacida en el '98 que es, sin ninguna duda, Martian Manhunter, a cargo del glorioso equipo integrado por John Ostrander y Tom Mandrake. Por favor, no la estropeen enroscándola en crossovers al pedo con la JLA.

Y hablando de la JLA, el supergrupo de DC protagonizó este año una miniserie fabulosa, que ya está entre los mejores Elseworlds de todos los tiempos: The Nail, con guión y dibujo de ese monstruo llamado Alan "¿cómo mierda no estoy en el Top Ten de Comiqueando?" Davis. Y en materia de prestiges Elseworlds, también hay que destacar a Superman: War of the Worlds (de Roy Thomas y Michael Lark) y Generations, de John "las pocas veces que me pongo las pilas soy tan grosso como antes" Byrne.

Podemos pasar a Vertigo, pero apenas de rebote, ya que en el número anterior hablamos largo y tendido sobre el tema. Nuevas series regulares: ninguna, apenas la incorporación de la imprescindible Transmetropolitan (de Warren Ellis y Darrick Robertson) que había nacido en Helix. Miniseries, unas cuantas: Gangland, la alucinante Nevada (de Steve Gerber y Phil Winslade), Hearthrobe, y la fastuosa Jonny Double (de Brian Azzarello y Eduardo Risso). One-shots: You Are Here (la nueva novela gráfica de Kyle Baker), el prestige de Toxic Gumbo (de Lydia Lunch y Ted McKeever) y hasta por ahí nomás el de Tomahawk (de Rachel Pollack y Tom Yeates). Buenas noches.

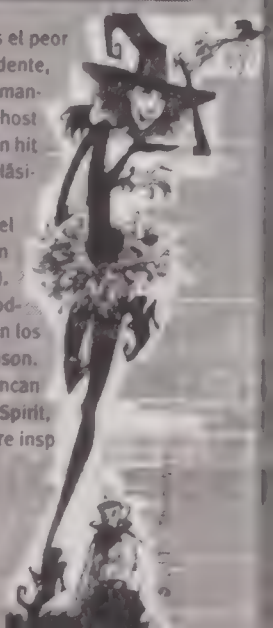
© Kyle Baker



© Pat Lee

Image tuvo un año muy, pero muy pobre. Casi diríamos el peor año de su historia. Y si hay que destacar algo sorprendente, puede ser Dark Minds (de Pat Lee), lejos el mejor amerimanga gestado hasta la fecha, que si se deja de chorear a Ghost in the Shell y pela un guión copado puede llegar a ser un hit de aquellos. Y bien por la reedición de los episodios clásicos de Mage!

Trotecito rápido por otras editoriales yankis: grosso el material de Aragonés para Dark Horse y grosso también 300, de Frank Miller (un poquito estirada, pero bueh...). En la editorial Sirius, una sorpresa fabulosa: Scary Godmother, clásico instantáneo y para todas las edades, con los mejores dibujos de la imparable carrera de Jill Thompson. Oni Press nos trajo Jay & Silent Bob de Kevin Smith y Duncan Fegredo. Y en Kitchen Sink, el magnífico revival del Spirit, donde mojan los máximos capos de la industria, siempre inspirados por el mega-clásico de Will Eisner.



COMO VENIMOS HACIENDO HACE UN PAR DE AÑOS, EL NÚMERO DE ENERO DE COMIQUEANDO TIENE UN ESPACIO RESERVADO A LA RESEÑA DEL QUE ES -A NUESTRO JUICIO- EL MEJOR MATERIAL APARECIDO DURANTE EL AÑO QUE SE FUE. NO ES MUCHO, PERO TAMPOCO ES POCO. ESTOS SON LOS TÍTULOS NUEVOS QUE MÁS DISFRUTAMOS A LO LARGO DEL '98.

Y nos quedamos un toque en Marvel, que este año se puso las pilas. A los muy celebrados regresos de Avengers y Captain America, se les sumó este año la nueva serie de Thor escrita por Dan Jurgens muy por encima de lo esperado y el Romita Jr. de siempre, espectacular hasta la náusea.
Y otros dos relanzamientos grossos: Daredevil (con Kevin Smith y Joe Quesada) e Inhumans (con Paul Jenkins y Jae Lee), ambos de primera calidad. Y atenti a los relanzamientos de Hulk y Dr.Strange, que pueden venir poderosos!
Lo mejor de este año en Marvel: Avengers Forever, de Kurt Busiek y [illegible] los Pacheco, una maxiserie de 12 partes que por fin explicará el [illegible] lombo de Kang, Rama Tut y familia, fundamental para el público t[illegible] dicional de los Avengers, y a la vez muy piola para quienes quieran [illegible] engancharse con estos personajes clásicos pero frescos.

Fugaz visita por las comiquerías españolas, donde celebramos la apuesta de Planeta-DeAgostini, que no sólo sigue jerarquizando la línea Laberinto con algunas miniseries muy copadas (con Gorka a la cabeza, por supuesto), sino que además lanzó este año la serie regular de Fanhunter, a cargo del fenomenal Cels Piñol. Por el lado de Norma, una grata sorpresa española fueron los dos tomos de El Angel de Notre-Dame, de Daniel Torres, e igualmente grata la publicación de una obra francesa, Sasmira, de Vicomte. Y bien también La Cúpula, con el espectacular Resentido (de Juaco Vizuete) y nuevos trabajos de Quim Bou y Al García. A tope, tío!

En Glénat, mientras tanto, brilló un nuevo álbum de Black Decker (del impresionante Fernando de Felipe), Camaleón apostó finalmente a nuevas historietas de esa joya llamada Manticore (de Busquet y Bachs) y una editorial más pequeña, Under Comics, sorprendió con su excelente colección Flor de un Día, dedicada a los jóvenes artistas peninsulares. Venga!

¿Y por casa? Difícil darse una idea clara, ya que los lanzamientos con alguna aspiración de periodicidad sacaron su número 1 en Fantabaires y ahora faltan meses para que vuelvan a salir. Algunas que pintan interesantes son Mitofauno, Gritos de Ultratumba y Cabeza de Gorgona, por nombrar sólo algunas de las que se consiguen en cualquier kiosco. En materia de álbumes Colihue sigue sumando, Imaginador se anotó un poroto con El Sueñero, H&H sorprendió con los cuentos de terror adaptados por Lalia y el Club del Comic entró al ruedo con la recopilación de El Eternauta: El Mundo Arrepentido. Un par de números unitarios muy recomendables fueron el de Hoover (de Carlos Trillo y Jorge Zaffino) originado en Meridiana y, por supuesto, Makabre (de Alcatena y Alan Grant), lanzado por nuestro sello editorial. Y si quieren más papa fina local, hay que salir a patear las comiquerías en busca de fanzines. No se los pierdan, que hay algunos fabulosos!
Quedan afuera, como es lógico, algunos lanzamientos anunciados para Diciembre, que no llegamos a leer para el momento de entregar esta nota. Seguramente las mencionaremos el año próximo. ¿Y? ¿Qué esperás? Largá la Comiqueando y corré a buscar estos comics!

OJO AL PIOJO

Estos son algunos títulos nacidos en el '98 que pueden ponerse el rojo vivo en cualquier momento y tener toda la chapa en el '99. Por si esto sucede, estás avisado.

- Birds of Prey (DC)
- Black Panther (Marvel)
- The Mint (DC/Vertigo)

APRENDÉ A USAR TUS PROPIAS ARMAS. APRENDÉ HISTORIETA EN LA **EAH**.

eah
Escuela
Argentina
de Historieta

Guión de historieta
Dibujo de historieta
Historieta humorística
Ilustración

YA ESTA ABIERTA LA INSCRIPCION PARA FEBRERO!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel. Juan Zanotto, Carlos Albiac, Dani The O, Andrés Accorsi.
Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.
No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 307-6170/7297

¡HORROR! ¡EL CONDE SE COME A LUMEST!
ÑAM!
CHOMP!
ARF!
¡ÑAC!
¿NO EXAGERASTE UN POCO, ABUELO? YA SE QUE LUMEST NO ERA TRIGO LIMPIO, PERO...
TRANQUILA, NIÑA ESTO TIENE SU EXPLIC..
GLURB!
¿TE SIENTES BIEN, ABUELO?
¡FOOOM! KTUMMM
¡SE DESCOMPENSO EL VIEJO!
LE CAYÓ PESADO
PARA QUE LOS PERROS NO VOMITEN HAY QUE HACER ASÍ
¡ESO ES PARA QUE NO CAGUEN, INÚTIL!
POF!
FAB.OMP!
AAH!
¡HA, HA, HA, HA!
¡HE RECUPERADO MI FORMA ORIGINAL!
¡AL COMERME A LUMEST, HE ABSORBIDO SU PODER Y ME HE CONVERTIDO EN UN SER DE ENERGÍA PURA!
CLARO!
Y... ¿AHORA QUÉ PIENSAS HACER, ABUELO?
¡LO ÚNICO QUE ME QUEDA!
¡ENFRENTARME A CTHULHU!

ANIMAL URBANO

Nombre Real: Juan Aníbal García. **Creador: Edu Molina.**

Primera Aparición: Animal Urbano (1° serie) n°1 (1993).

HISTORIA: Corría 1978 y Juan Aníbal García era un humilde pero fornido trabajador portuario, enamorado de una [illegible] militante política. García, conocido entre sus amigos como Juancho, decide participar de una marcha sindical en reclamo de mejoras salariales, pero la policía reprime la manifestación y da captura a los cabecillas. Juancho cae en la redada y es retenido ilegalmente bajo la custodia del sanguinario Comisario Gutiérrez, quien lo tortura hasta convencerse de que está muerto. Luego arroja el cadáver a un lago contaminado cerca de la villa de emergencia El Palito, en algún oscuro suburbio de Buenos Aires y le pone punto final a la historia

Pero quince años más tarde, una enorme figura de poderosa contextura emerge del lago putrefacto. Se hace de unos guantes, botas y capa y se deja ver por primera vez para evitar la violación de una chica cerca de la villa. Luego acaba con Angel Pedro Luraña, un cura asesino, mientras los relatos de su existencia corren de boca en boca, convirtiéndolo en una leyenda urbana llamada, precisamente, Animal Urbano

El oscuro mutante tuvo su prueba de fuego cuando debió evitar la erradicación de la Villa El Palito, ordenada nada menos que por el Comisario Gutiérrez, el hombre responsable de su muerte. Animal soportó una descarga de 38s [illegible] durante casi dos minutos, pero sobrevivió a fuerza de [illegible]. El reencuentro con su captor, sin embargo, terminó en [illegible] los balazos de la policía forzaron la huída del Animal [illegible] salió con vida y la villa fue arrasada.

Animal Urbano siguió protegiendo a la gente de [illegible] y para eso acabó con una banda de ladrones de [illegible] liderada por Parche, a quien Animal deja cuadripléjico [illegible] abrazo mortal. Ya asentado en una villa de Berazategui pasaron casi dos años hasta que fue atacado por un comando paramilitar, a las órdenes de un poderoso jefe criminal, que resultó no ser otro que el Parche, ahora llamado Señor Tuerto. El Tuerto le tendió una trampa al Animal, usando como señuelo a la antigua novia de Juancho, pero la bestia logró [illegible] catarla y escapar con vida.

Animal Urbano perdió su carácter de leyenda cuando se vio forzado a tomar partido en un hecho de altísimo [illegible]. Tras el golpe de estado perpetrado por el General Cardozo, un grupo de pobladores de la villa llegó hasta la Plaza de Mayo a manifestar su repudio al nuevo gobierno de facto y [illegible] reestablecimiento del orden democrático. Por orden del Comisario Gutiérrez, la policía reprimió duramente a los manifestantes, mientras Animal se infiltraba en la casa de gobierno. Allí intimidó a Cardozo, quien se dio a la fuga, no sin antes matar a sangre fría a uno de los amigos de Animal, que respondió demoliendo a golpes al efímero dictador, con todas las cámaras de televisión del mundo apuntándole.

Poco después, Gutiérrez recluta en su comisaría a Fachotti, otro cana despiadado, a quien encomienda la captura de Animal Urbano. Fachotti llega casi al extremo de matar a su presa, pero el mutante logra romperle un brazo, que luego debe ser amputado. Aún con un sólo brazo, Fachotti combate junto a Gutiérrez la embestida final de Animal Urbano, que decide acabar de una vez con sus enemigos e irrumpe en la comisaría para matarlos. Pero a último momento, un recuerdo se activa en su nebulosa mente y desaprovecha la oportunidad de matar a Gutiérrez para ir en busca de su madre. De regreso a la casa de su juventud, Animal se enfrenta al fantasma del hombre que ya no es y a la más dura realidad: su madre no lo reconoce. Aún así, conoce la leyenda de Animal y le regala unas boleadoras que supieron ser de Juancho.

Más tarde, la criatura acaba con una operación de explotación de menores, capitaneada por el Negro José, un esbirro del Tuerto a quien una niña termina matando de un balazo. Animal se convierte en una especie de padrino postizo de estos chicos sin hogar. Finalmente, tras salvar a una prostituta de una red de cafishos integrada por policías, esta le paga "en especias" al monstruoso justiciero quien, después de casi 20 años, se termina echando un buen polvo. **(Andrés Accorsi)**

EXTRA-DATA

Animal Urbano protagonizó dos series. La primera (editada por Furor Comics) llegó hasta el nº4, de Octubre del '94. La segunda (editada por Imaginador) tuvo 12 números, entre Marzo del '97 y Septiembre del '98. En el nº3 de la primera serie se incorporó el guionista Guillermo Grillo, que desde entonces escribió todas las historias de Animal.

comiqueando@geocities.com

AKHORSI ASYLUM

POR ANDRÉS ACCORSI

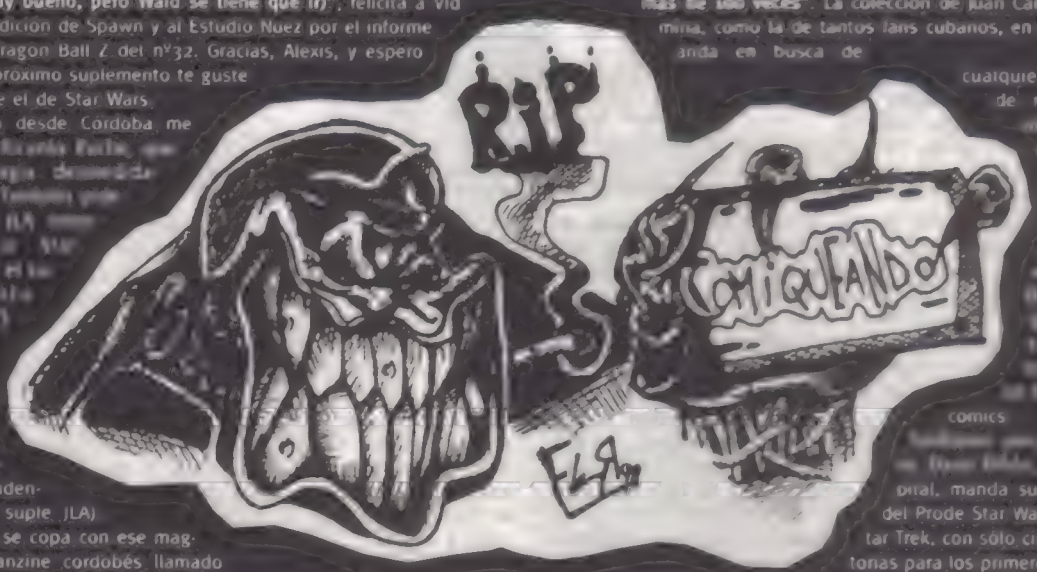
Arde el comiqueando@geocities.com! Es impresionante la cantidad de e-mails que nos llegan! No todos se publican, porque muchos piden respuestas a preguntas muy específicas acerca de cómo conseguir ciertos comics o dónde comprar nuestros números atrasados. Y además nos volvieron locos con preguntas sobre Fantabaires, a pesar de que este año Comiqueando no fue parte de la organización! Ah, y ya que salió este tema, les pido por favor que NO nos manden cartas a favor ni en contra de la convención. O si quieren mándenlas -acá la opinión de los lectores siempre es bienvenida- pero NO las voy a publicar. Si quieren contactarse en forma directa con la organización de Fantabaires pueden escribir a Av.Donato Alvarez 555, Buenos Aires, o a info@fantabaires.com.ar y asegurarse de que sus quejas, loas o sugerencias lleguen a aquellos en condiciones de tomarlas realmente en cuenta. Ahora sí, a las cartas!

Alexis Villagra, de Córdoba, nos sigue desde el nº29 y dice que **"la revista es excelente"**. Enojado por ver a Azrael en el Bottom ten, emprende una larga defensa del rubiecito de St.Dumas. También se enoja porque Mark Waid reemplazó a Grant Morrison en un par de números de la JLA (**"Kingdom Come puede haber estado muy bueno, pero Waid se tiene que ir"**), felicita a Vid por la edición de Spawn y al Estudio Nuez por el informe sobre Dragon Ball Z del nº32. Gracias, Alexis, y espero que el próximo suplemento te guste mas que el de Star Wars. También desde Córdoba me [illegible] Aquaremos adentro del suple JLA)

Ricardo se copa con ese magnífico fanzine cordobés llamado Elvisman (aguante!), se cago de risa con la ya legendaria carta de Mirta Robles (allá por el nº32) y putea de modo sumamente agresivo a la gente de la revista Lazer. Tranqui, fiera, y para participar de la Mesa Redonda, tenés que mandarnos un número telefónico. Te llamamos y te avisamos cuándo tendrías que venir por la redacción: si podés viajar, joya, si no, llamamos a otro. ¿Se entendió? Gracias y hasta pronto!

Juan Carlos Delgado Serrano, escribe desde Cuba para contarme que tiene 43 años y, después de mucho tiempo sin contacto con el comic, se topó con un número de Comiqueando que **"leyó más de 100 veces"**. La colección de Juan Carlos terminó, como la de tantos fans cubanos, en 1959, y anda en busca de cualquier tipo de material [illegible] comics [illegible] pital, manda su boleta del Prode Star Wars vs.Star Trek, con sólo cinco victorias para los primeros (Han Solo, Leia, Darth Vader, los Jawas y las Estrella de la Muerte) y ningún empate. Gracias, man!

Iván González, de Berazategui, tiene 13 años y nos escribe por primera vez. Sus secciones favoritas son el Salón de la Justicia, el Comic de Nunca y Humberto Pollo. Colecciona Spawn, Cazador, Superman, Spider-Man y los team-ups de Marvel. Putea



a la película de Spawn y dice **"estoy contento con que se le esté empezando a dar bola a los comics nacionales, porque los internacionales se están hundiendo"**. Yo creo que en todos los grandes mercados del mundo sigue habiendo un puñado de comics sumamente disfrutables. Con un poco más de apoyo, Argentina algún día volverá a sumarse a ese grupo. Con la ventaja de que comics copados, ya tenemos.

Sebastián Rizzo, de Villa Luzuriaga, vuelve a la carga para putear porque en el nº34 no apareció la trading card de Bone que habíamos prometido en el número anterior. Te aclaro algo, Sebas: nosotros no prometimos nada. La gente de la editorial Meridiana nos entregó los ashcans de Bone que se incluyeron con el nº33 sin que nosotros los hubiésemos leído antes. Es decir, nos enteramos de esa "promesa" casi al mismo tiempo que ustedes. Después, cerca de la fecha de salida del nº34, llamamos a Meridiana para preguntar si tenían las trading cards listas para incluir en la Comiqueando y nos dijeron que no. Y una última aclaración: nosotros prometemos sólo lo que está firmado por alguno de nosotros, okey?

Sebastián también pide notas sobre juegos de computadoras (no creo), que no salgan más tapas-flip (siempre un par por año vamos a meter), que publiquemos **"las Previews"** (?!?), que la JLA ocupe el espacio de Star Wars (listo!) y que Comiqueando y Caballero Rojo sean mensuales. Ya expliqué 500 veces que no queremos que Comiqueando sea mensual y el Caballero tendrá una miniserie dentro de la serie que saldrá mensualmente durante parte de 1999. Gracias, Sebas, y hasta la próxima.

Amigos de Comiqueando: Me llamo Marcelo Mantega y es la primera vez que escribo a revista alguna. Uno de los motivos por los que escribo es para responder a la carta de The Corinthian del nº34, donde dice "Nadie que lea El tony, la Kiss o Condorito va a comprar jamás Comiqueando, porque a esa gente no le interesa el comic sino para matar un poco de tiempo o hacerse una paja". Y lamentablemente se equivoca. Muy a pesar de la gran mayoría de los que leen la revista, pertenezco a la estúpida minoría que compra la Nippur Magnum desde los 14 años... y ya tengo 29!

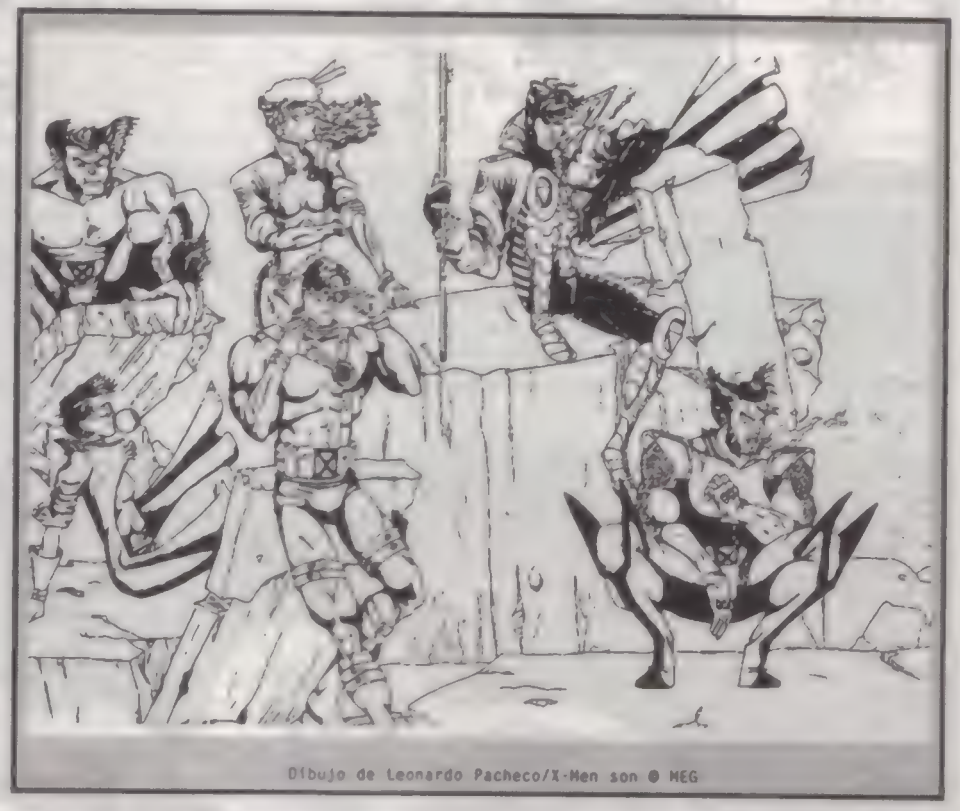
Empecé a comprar El Tony cuando comenzaron a reeditar los primeros episodios de Wolff y ahora la sigo por Kayann. No compro la Kiss, ni la Condorito... y compro Comiqueando desde el primer número! La revista me parece muy buena, al igual que el Caballero Rojo (periodicidad mensual para las dos, por favor). También compré Vórtice, Hacha y Cybersix (joya!) y sufro por culpa de esa mayoría estúpida que no las compró. Para reemplazarlas, compro todo lo que se refiere a fantasía heroica, tema que me empezó a gustar hace unos años. ¿Y los superhéroes? También los leo, pero de prestado, ya que tengo un amigo que los colecciona y he leído mucho de Batman, Superman, Wonder Woman, Sandman, Spawn y un largo etc. Esas revistas me gustan, pero no tanto como para comprarlas.

Y por último, una observación a la ficha sobre Nippur de Lagash. En ella no aclaran (por cuestiones de espacio, o por no considerarlo importante, o porque no lo sabían) que el período que abarca la reconquista de Lagash, la coronación de Nippur como patesí y la derrota de la Reina Laramar, fue escrita por Gustavo Amézaga, quien utiliza el seudónimo de Robin Wood (algo similar sucedió con una época de Dax, también con un buen trabajo de Amézaga). Sin embargo, los dibujos de Mutko para esta época de Nippur fueron horribles. Luego Robin Wood retoma al personaje cuando este vuelve a los caminos, ahora dibujado por Müller.

Bueno, esto es todo. Chau, y bárbaros saludos!

Marcelo Mantega. Córdoba.

Es increíble: los fans de Columba son como los hinchas de Vélez. No aparecen ni dibujados durante décadas y, ni bien se les da un poquito de manija, brotan como hongos de cualquier parte! Bienvenido, Marcelo, y gracias por romper ese silencio de más de cuatro años! Respecto de la participación de Gustavo Amézaga en la saga de Nippur, hablamos con él, y nos dijo que comenzó escribiendo guiones con los personajes de Wood, que este luego retocaba y firmaba. Pero, al vivir Robin lejos del país, más de una vez hubo irregularidades en las entregas y Gustavo debió escribir guiones completos, que se publicaron tal como él los escribió y firmados por el propio Gustavo. Aparentemente, Robin solía encarar grandes sagas y Columba pedía a Amézaga (y a otros guionistas) aventuras menores que se pudieran incorporar al marco de la saga mayor, para estar cubiertos en caso de que Wood no entregara a tiempo sus guiones. ¿Se entendió?. Y si te copás con la fantasía heroica, no te pierdas Cabeza de Gorgona. Gracias y volvé a escribir.



Dibujo de Leonardo Pacheco/X-Men son © MEG

Walter Damián Gómez, de Capital, se enojó con **"la carta del Sr., Sra., marciano o persona decadente que se autollama The Corinthian dándole palo a diestra y siniestra a Spawn"**. Los "cariños" de Walter hacia el Corinthian continúan, y luego aconseja: **"No busques Hamlet en un comic tradicional, sea Superman, Batman o el que vos quieras. En Spawn (si te tomás la molestia) encontrás distintos tipos de mensajes. Solamente tenés que ha-**

cer funcionar la única neurona que habita tu mohoso cerebro". Bueno, parece que hoy el Corinthian está pa'l cachetazo!

Y finalmente, Walter declama: **"Basta de editoriales que se lanzan a sacar series sin saber si las van a continuar, como Editorial Ivrea, que sacó en todos los kioscos Ballistic, Weapon Zero y Witchblade y en el caso de la primera, ni siquiera completó una miniserie de tres números!"**. Con una mano en el corazón, Walter, ¿realmente te importa saber cómo termina esa bóñiga intragable llamada Ballistic? Gracias y volvé a escribir.

Javier Alcácer Mackinlay, de 13 años, me manda un e-mail que empieza diciendo **"La revista es una mzzzzzzzzzzzzzzzsa!! Espectacular!"**. Y bueno, es lo que hay. Javier putea a los que estrenaron en el cine la película de Dragon Ball Z **("te la venden como si fuera un estreno increíble y ya está en video, que se consigue a 15 mangos")** y se declara fan absoluto de la creación de Akira Toriyama. Entre otras cosas, putea también a Cazador, a las dos últimas pelis de Batman y la peli de Spawn y nos pide notas sobre X-Files (hay un fanzine íntegramente dedicado a eso y un par de notas muy buenas en La Cosa), el fin del Comic de Nunca Acabar (falta menos de un año) y que saquemos de la Mesa Redonda a los mangas pomo, **"que ya se sabe que merecen un uno"**. Al grito de **"Aguanten Osvoldo, Bruno y Amorfil"**, Javier se despide diciéndole a Fernando Calvi: **"Cuando veo lo que hacés en Bruno Helmet no puedo creer que seas el mismo que hace Dani Nebulosa"**. Y sí, hay Calvi para todos los gustos y todas las edades. No ha aparecido todavía el género, el estilo o la publicación capaz de contener tanto talento. Gracias, Javi, y hasta pronto!

Hernán Moraldo, de Florencio Varela, vuelve a la carga con una plétora de inmerecidos elogios. Está como loco con su fanzine, Ciudad Lombriz, que no comentamos en nuestra sección habitual, por no estar dedicado a la historieta, pero igualmente está muy bien, sobre todo para los fans de Earthworm Jim. Hernán no comparte mi opinión acerca de traducir los nombres de los personajes en sus ediciones extranjeras (bueno, tenés todo el derecho) y se aburre con Star Wars (mejor suerte con la JLA). Gracias, y volvé a escribir.

Andrés Bisserier me manda por e-mail <sigi@compuciencia.com.ar> una extensa e intrincada misiva, donde algunos elogios se mezclan de modo tumultuoso con el relato de su primer contacto con Comiqueando, para luego pasar a reflexiones filosóficas y citas oscuras que -me parece- están tomadas de una Doom Patrol de Grant Morrison. Andrés también aprovecha para saludar a Hernán, un amigo a quien conoció por medio de Comiqueando. Gracias, loco, y hasta la próxima.

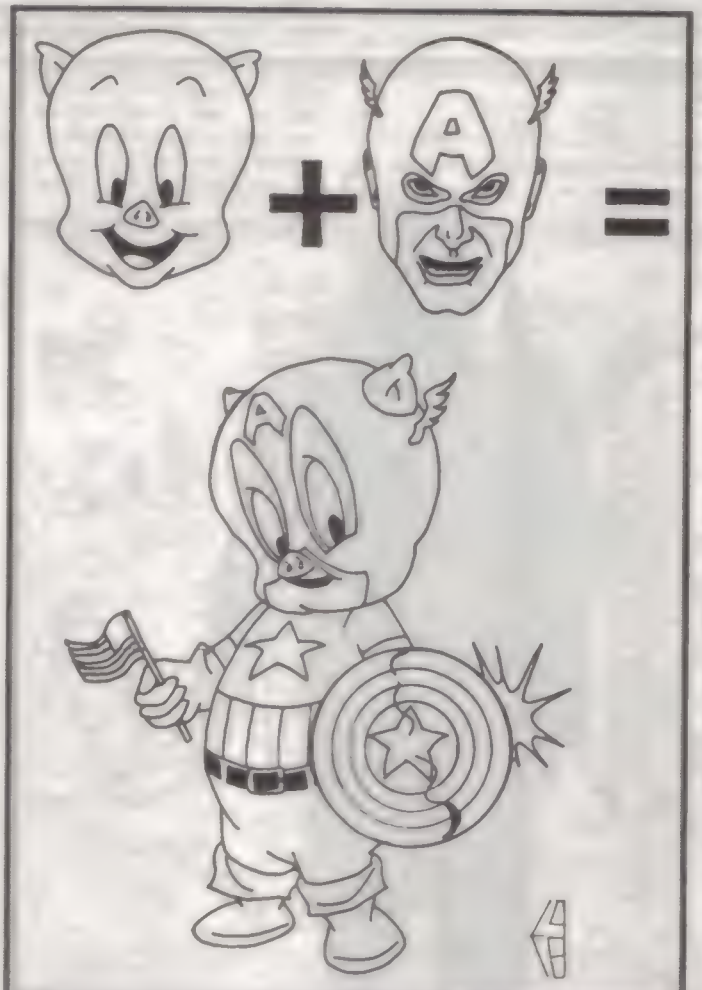
Diego Casamiquela, de Capital, comenta el nº35 (arranca con el ya clásico **"es una masa"**) y felicita especialmente por Bruno Helmet: **"Calvi va desarrollando número a número, un dibujo cada vez más climático. ¿No se les ocurrió juntarlo con el Caballero Rojo?"**. Sí, por supuesto, pero como Calvi ya reveló la relación entre Bruno, el Angel y Dios, y Toni y Navarrito todavía no explicaron la relación entre la Orden y la religión católica, vamos a esperar un tiempo más para coordinar ese titánico team-up.

Dibujo de Andrés Cano/El Eternauta es © HGO/Solano López

A Diego también le gustaron la portada de Waccio Zkatter (**"impresionante"**), el Toda la Chapa del Capitán América y la charla con los autores de comic-books nacionales, pero no así Star Wars y el Comic de Nunca Acabar. Y en el párrafo central de su carta propone **"Una sugerencia: Más debate en serio en la revista. Puede ser en el correo, en una nueva sección, o en el nunca bien ponderado Fuera de joda. Hay mucha tela para cortar, desde política, religión, arte o comercio, comics divertidos o profundos, etc. Creo que un debate serviría para enriquecer, en primera medida, a todo aquel a quien le interese el tema y después, a aquel que se acerque de reojo, o dubitativo, quizás le sirva para abrir un poquito la cabeza. Creo que el tema es no quedarnos solamente en "Cazador es una mierda", "Columba es una mierda", "el manga es una mierda" y así ad infinitum, sino profundizar en serio, tirar ideas, refutarlas, sacar conclusiones. En suma, tener una discusión como la que podés tener de cine, literatura o incluso de futbol, pero de historieta. Discutir en buenos términos, pero en serio. Quizás este salto cualitativo sea inviable, pero por lo menos probar. Y si no puede ser en la revista, organizar un debate en un café, o en la casa de alguno, qué sé yo..."**

Coincido con vos en que el nivel de debate que se da en la revista podría mejorar. Lo que no me queda claro es si vos proponés un foro para el debate entre columnistas, entre columnistas y lectores o entre los lectores entre sí. Creo que las dos últimas variantes existen (que no se aprovechen bien es otro

tema), tal como comprobamos en las charlas de Fantabaires o en esta misma sección, donde los pacientes del Asylum suelen retrucarse (con mayor o menor grado de "seriedad") cada vez que consideran que alguno (inclusive yo) está mandando fruta. Y además, aunque tuviéramos más espacio (acá mismo, en un café, en el Parque Rivadavia, en un centro cultural o en una comiquería) también se haría cuesta arriba elegir los temas: discutir tres horas para llegar a la conclusión de que es mejor gastarse dos mangos en un buen fanzine que en una Superman de Vid, a esta altura resulta un poco al pedo, no? En fin, veremos qué opina la muchachada. Gracias, Diego, y hasta la próxima.



Dibujo de Esteban Rivero / Porky © Warner Bros. / Captain America © MEG

Otro e-mail, esta vez de Humberto Luna <luna@netverk.com.ar>, de 37 años, que felicita por la revista y en especial por los informes sobre Golden Age, Green Lantern, Hulk y Avengers y pide informes similares sobre Flash, Hawkman, Martian Manhunter, Fantastic Four y Silver Surfer. Los tres de DC aparecerán (no sé si tan extensos como los que mencionabas) como parte del Suplemento JLA, de Silver Surfer hicimos una ficha hace un tiempo y los Fantastic Four sin duda tendrán su nota. El index (un listado de todas las notas indicando en qué numero aparece cada una) está hecho y se puede consultar en el Club del Comic de la calle Corrientes (pedile al Dr.Sax que te lo habilite), pero publicarlo en la revista ocuparía muchísimo espacio.

Humberto pide que en las notas sobre comics extranjeros aclaremos si existen ediciones en castellano (lo hicimos en las de Astérix, Tintin y Spirou, pero con los comics yankis es un kilombo), que los Titans o la Legión reemplacen a Star Wars (no pudo ser), notas sobre Gerry Anderson y sus Supermarionation (La Cosa publicó un informe grosso sobre el tema) y sobre los seriales de los '30 y los '40 (difícil que el chancho chifle). En el párrafo central de su carta, Humberto dice:

"Un palo: Cuando hacen notas sobre manga, habitualmente no presentan la misma calidad de las otras. Yo comprendo que las necesidades del mercado puedan llevarlos a incluirlas, pero por favor levanten la puntería. Poner en la tapa "Todo sobre Dragon Ball" o "Todo sobre Evangelion" y luego hacer una nota con la misma o muy similar data que ofrece cualquier pasquín que aprovecha el momento de éxito del animé no es para una revista que ya tiene una trayectoria y un prestigio ganado como Comiqueando. Dentro de la animación japonesa, han hecho notas sobre Astroboy o Mazinger que, sin ser extensas, han logrado transmitir información que habitualmente no está en manos del público".

Y dejaste afuera la mejor nota que hicimos sobre manga que fue, a mi juicio, el informe sobre Meteoro del Bicho García, allá por el nº8. Yo creo que te gustaron más las notas de Astroboy y Mazinger porque los pasquines a los que mencionás no suelen hablar sobre ellos. De Dragon Ball o de Evangelion, hay tanta nota publicada que difícilmente se pueda decir algo que no se haya dicho antes. Y -en caso de que, como vos decís, a las notas le falten información o profundidad- también hay que tener en cuenta que el manga/animé en su versión original (y la información posta sobre manga/animé) es más difícil de conseguir, por cuestiones lingüísticas y geográficas, que el comic de Occidente. Yo conozco por lo menos cinco personas que tienen la colección completa de Avengers en inglés, pero ninguna que tenga la colección de -digamos- Cobra en japonés. ¿Se entiende? Gracias, Humberto, y volvé a escribir.

Esteban Rivero, de Avellaneda, me cuenta que la tapa de Waccio Zkatter del nº35 lo cebó al punto de empezar a coleccionar el Ojo Blindado. También putea por la cancelación de Essential Vertigo: Swamp Thing, por la partida de Tony Harris de Starman y por el especial de Gog (**"fue una cagada"**). También nos agradece por haber regalado el epílogo de Kingdom Come en el nº33 y se extiende sobre dos temas, a saber:

"En el correo del nº35 encontré una carta que hablaba medio en contra de los rankings. Particularmente, yo también tengo mi opinión desfavorable, aunque no por la misma razón que Bernardo Zamichiel. Lo que a mí me parece ridículo es que en el ranking de Mejor Revista esté permitido votar comics que ya no se publican! Con ese criterio, podrían aparecer Fantastic Four, pero de Lee y Kirby; o el Superman de Siegel y Shuster. Poner a Sandman como Mejor Revista es igualmente ilógico".

Yo estoy un poco de acuerdo con vos, pero con dos salvedades: 1) Sandman se sigue publicando en España y se reedita mensualmente en Essential Vertigo, con lo cual mucha gente lo está descubriendo recién ahora. Mucho más ilógico sería que votaran a Spectre (sob!). 2) Que a mí me parezca ilógico no quiere decir que esté mal y, como el ranking lo arman los lectores, por mí que cada uno vote lo que quiera (aunque unos votitos para Astro City o Transmetropolitan no vendrían nada mal, no?).

"Otro tema: Estaba pensando en lo mucho que se dice que hay que apoyar a las comiquerías para que el mercado crezca

pero... ¿acaso no necesitamos que aparezcan nuevos clientes, es decir, pibes que hasta ahora no leían comics? ¿Y no es más factible lograr esto a través de los kioscos de revistas? Digo, porque a las comiquerías van tipos con la idea fija de comprar comics y no pibes que de casualidad ven una historieta, la compran, se ceban y se unen a la legión de zombis de la que formamos parte. Quizás esté diciendo una burrada, pero creo que da para pensarlo".

Felizmente, Esteban, las comiquerías argentinas tienen -a diferencia de sus pares yankis- un gran poder de captación de pibes nuevos, principalmente porque no son (en su mayoría) sucios tugurios atiborrados de revistas viejas, sino lugares luminosos, limpios, parecidos a las jugueterías, de tal modo que si el pibe que pasa por la vidriera le dice a la mamá **"Quiero entrar"**, esta no le vuele la cara de un sopapo, sino que se mande y abra la billetera. Los locales especializados de Buenos Aires, además, tienen una onda bastante **"familiar"** y si bien son un imán infalible para algunos freaks de terror, esto no se nota de entrada. Y está bien, porque están haciendo el laburo del kiosco, pero mejor que el kiosco. De todos modos, coincido en que el kiosco también puede traer sangre nueva. Gracias y hasta la próxima.

¡MIS PELÍCULAS RECAUDARON MILLONES DE DÓLARES
¡MI REVISTA VENDE MILLONES DE EJEMPLARES!
¡YO SOY EL PERSONAJE MÁS SUFRIDO DE LA HISTORIA DEL COMIC!
¡YO SOY EL MÁS SUFRIDO!
¡MATARON A MIS PADRES CUANDO YO TENÍA 6 AÑOS!
¡YO ESTOY MUERTO Y MI ESPOSA SE ACOSTÓ CON MI MEJOR AMIGO!
¡SOY DE RACING!
¡OUCH!
E.MATA '98
Dibujo de Esteban Mata /Batman © DC [illegible]

Angel Elgier, de Capital, felicita por la revista y por mi sección en Tiempos Violentos, quiere que termine el Comic de Nunca Acabar, pide un informe de los Looney Tunes, nota sobre el comic de Kiss (atenti al Cebamiento Infinito), el Caballero Rojo a color (bwa-ha-ha) y pregunta si es más barato suscribirse a las editoriales yankis o comprar en las comiquerías. Es un poquito más barato suscribirse, pero en las comiquerías pagás cuando te llevás el material y no por adelantado. Y no andás mordiéndote los codos porque se atrasó el correo. Hasta pronto, fiera.

Diego Betancort, de Loma Hermosa, felicita por el nº35, especialmente por el reportaje a Cels Piñol y la charla con los autores de comic-books argentinos. Gracias y volvé a escribir.

Y finalmente, Jorge Giovachini, de Chapadmalal, felicita por la revista, recuerda viejos tiempos (Jorge es uno de los "históricos" que leían la Comiqueando cuando era fanzine), lamenta no haber podido asistir a mi presentación en Mar del Plata (ya habrán otras), dice que el DC One Million no le terminó de cerrar (como a la mayoría, creo) y especula con las posibilidades del relanzamiento integral de la DC que Denny O'Neil anticipaba para el año 2000 en la charlita que publicamos en el nº35. Finalmente, Jorge pide a los Rescatadores un informe sobre la legendaria tira El Regreso de Osiris, que puede andar. Mientras tanto, hay un artículo excelente sobre esa serie en alguna Skorpio del '89 o '90, escrito por Emilio Balcarce Buscalo! Al grito de **"Que viva la Legión!"**, Jorge se despide. Hasta pronto, maestro, y gracias!

Y ya que estoy, me despido yo también. Como siempre, aprovechen las vacaciones para tirarnos unas líneas (sobre todo a [illegible] que hace mucho que no escriben, no me obliguen a [illegible] un verano super-poderoso y vuelvan en Marzo a seguir [illegible]queando. La dirección para las cartas, dibujos, [illegible] para los rankings o preguntas para el Oráculo es la de siempre: Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1426 o por e-mail, comiqueando@geocities.com. Nos vemos!

CLASIFICOMICS

COMPRA/VENTA/CANJE

•Vendo los nºs 1 de Young Heroes in Love y Superpower de DC, los nºs 1 y 2 de Doctor Fate, el adaptado de Alien Resurrection, La Liga de Extraordinarios Caballeros del Cielo y varios de Star Trek, todo en inglés. Contactarse con Federico [illegible]

[illegible] vendo números sueltos de Comics ELA y Comic en Vfa de Asociación Cultural. Tengo números de Legion of Superheroes (serie 2 y 3), Sandman, Tank Girl, Lobo y Kings, y varios números de Defensores de la Tierra y Vengadores (serie 1), todo en inglés. Contactarse con [illegible]

[illegible] Contactarse con Ramiro [illegible] al 521[illegible]

CONTACTO DIRECTO

•Juan Carlos [illegible] Aragón quiere conseguir [illegible] gratis o económicos, especialmente para [illegible] cartoon network. Podés escribirle a Av. de Circunvalación [illegible]

[illegible]

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 18 HS.

HUMORISMO
Prof. Garaycochea, Ibañez
Dufour, Ferro (Prof.Invitado)

ARTÍSTICO
Prof. José Marchi.

CARICATURAS
Prof. Jorge de los Ríos
Dufour

ILUSTRACIÓN
Prof. Alberto Salinas

HISTORIETAS
Prof. Osvaldo Viola (Oswal)
Alberto Salinas

TALLER DE EXPRESIÓN PLÁSTICA
Prof. Ana Pili (5 a 7 años)

TAMBIEN DIBUJO HUMORISTICO PARA CHICOS Y CHICAS ENTRE 8 Y 13 AÑOS
Prof. Goya Mazzeo

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

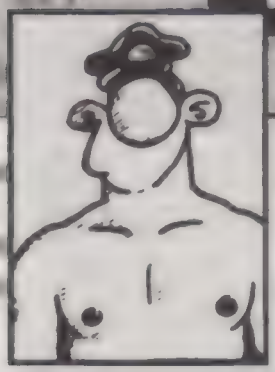
RIVADAVIA 1239 1º PISO

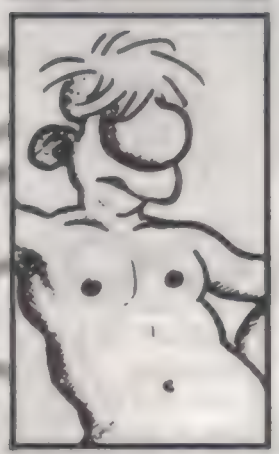
TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

EL ILUSTRE DESCONOCIDO

DEL DIARIO DEL INSPECTOR DE POLICIA DE NEW YORK LUIGI MACARRONI

por Hernán Bollicelli





© Ralf Koning

Del Diario del Inspector de Policía de New York Luigi Macarroni

Quizás por ser el único policía gay de toda la maldita fuerza (o por lo menos el único que ha asumido su homosexualidad), es que me dan todo tipo de casos que incluyen rarezas sexuales. Vaya a saber qué imagen tiene de los gays la obtusa comandancia de la policía de New York. El asunto fue que, en un hotelucho de morondanga, le habían arrancado el miembro de un mordisco a un tipo. La chica que estaba con él insistía en que se le había caído al ponerse el condón. Pero como no había condón, ni trozo, ni rastros del tipo en la chica, el caso quedó en nada. Salí a caminar pensando en el misterio y me crucé con un dulce muchachito. Bien abrazaditos, nos fuimos al hotelucho del hecho, dispuestos a vivir una fiesta. Pero en el mejor momento, noté que algo se movía en la mesita de luz y descubrí al terrible rebanador de pitulines: era un condón horrible y veloz, con hambrientos dientes. Intenté atraparlo, pero se escondió. Lo arrinconé bajo un armario, pero salió sorpresivamente, me mordió un huevo y escapó.

En el hospital, tuve que soportar las burlas de mis compañeros y la partida de un testículo de mi cuerpo. Nadie me creyó lo del condón comepitos y encima, el dulce muchachito había huído asustado, sin dar su testimonio.

Al salir, volví a la habitación del hotel a esperar al peligroso preservativo. Pero el muy guacho me esquivó y se comió el pirulo de la habitación de al lado. Lo corrí y le disparé, obligándolo a escupir el trozo cautivo. Pero huyó de nuevo.

Sin embargo, nuestro enfrentamiento se volvió un duelo personal y esa noche se me apareció en casa cuando terminaba de bañarme. Me atacó por sorpresa y, por proteger mis genitales de su mortal dentellada, caí hacia afuera por la ventana. Quedé colgando, en pelotas, apenas agarrado del marco inferior. La perversa criatura comenzó a mordisquearme los dedos para hacerme caer. Incluso se comió mi dedo índice en la faena. Pero aguanté el dolor, hasta que el dulce muchachito, que amorosamente había venido a disculparse, me salvó justo. El condón asesino seguía suelto en mi departamento. Con ayuda del chico, conecté una manguera a la salida de gas, e hice salir el otro extremo por mi bragueta, como si fuera mi pitulón. El condón masticanabos se tragó el ardid, y la punta de la manguera. Lo inflamos con el gas, le hice un nudo, y a volar. Cuando estuvo lo suficientemente alto, balazo y pum!, adios condón asesino. El chico se enamoró de mí y... japi end!

Del diario del Inspector de Policía de New York Luigi Macarroni

Pasaron tres años desde el escabroso caso del condón comepitos. Nadie me creyó, por supuesto. La Doctora Riffleson me reimplantó el dedo con nueva biotecnología y aquel muchachito tan enamorado me dejó al poco tiempo: sólo buscaba un papito y mis 40 centímetros, yo era sólo eso para él. Aquí estaba yo, solo de nuevo y con otro caso espantoso: habían aparecido por la ciudad esqueletos con menos de 10 horas de fallecimiento. Nadie se transforma en una pila de huesos en tan poco tiempo. Obviamente, las víctimas eran todas gays, y yo estoy a cargo del caso, ahora con un colaborador, Plumley, un patético y aburrido "hetero", con su lado homosexual reprimido.

Las pistas conducían hacia Billy Bullcock, un pornostar gay del sadomaso y el cuero, muy atractivo. El muchachote era inocente y hermoso. Teníamos muchas cosas en común, pero decidimos no complicarnos hasta haber esclarecido este sórdido asunto. Esa noche, en un oscuro callejón, descubrimos al asesino: era una bioprótesis peneana viva, que habitaba en un cuerpo de latex hecho a imagen y semejanza de Billy. Este biopito hiperdesarrollado y monstruoso consumía toda la materia energética de un cuerpo y escupía los huesos. Acabamos con él enseguida.

Evidentemente, había una relación entre esto y el condón asesino y siguiendo ese rastro, hallé a los responsables de tanta matanza. Era una secta de científicos fanático-religiosos, liderada por la Dra. Riffleson y habían inventado estos nabos biosintéticos en estuches de látex y a los condones comepitos, para exterminar a todos los que no usaran el sexo para procrear. Junto a Plumley vencimos a este grupo de delirantes y a sus monstruos. Nuevo japi end: Mi socio asumió su homosexualidad y yo inicié un tórrido romance con Billy Bullcock.

TOP TENS

ANARKOMIX

Como cada fin de año, se viene el repaso de los diez rankings que tenemos en carrera. Y al igual que el año pasado, abajo de los diez primeros figuran algunos nombres que vienen remando de abajo, buscando un puestito entre los top tens. Como anécdota, cabe destacar las abismales diferencias que separan a Batman, Joker y Justice League de los que los escoltan en sus respectivos rankings, mientras que el ganador con margen más pequeño es Neil Gaiman, a quien Frank Miller sigue muy de cerca. También es llamativo que seis de los diez ganadores (Batman, Joker, Sandman, Miller, McFarlane y Alcatena) ostentan ese puesto desde el primer recuento anual de los Top Tens, allá por 1994.

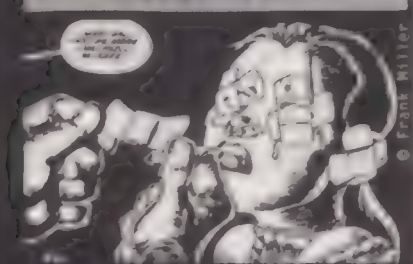
Como siempre, vos podés votar a tus favoritos, por correo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1427, o por e-mail a comiqueando@geocities.com. No te quedes afuera!

MEJOR GRUPO

1. **JUSTICE LEAGUE (DC)**
2. X-Men (Marvel)
3. Legion of Superheroes (DC)
4. Next Men (Dark Horse)
5. Generation X (Marvel)
6. Outsiders (DC)
7. Freak Force (Image)
8. Avengers (Marvel)
9. Titans (DC)
10. WildCATs (DC/WildStorm)

Golpeando a las puertas del Cielo: Blood Syndicate, Gen13, Young Heroes.

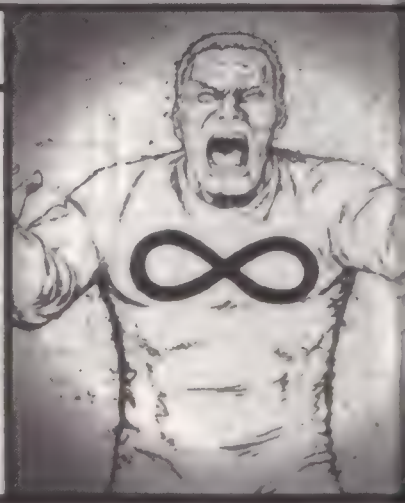
MEJOR ARTISTA INTEGRAL



PERSONAJE ARGENTINO

1. **EL ETERNAUTA (H.G.O./Solano López)**
2. Caballero Rojo (Yoni Torres/ Mariano Navarro)
3. Cazador (Lucas y los Cazadores)
4. Mafalda (Quino)
5. Inodoro Pereyra (R Fontanarrosa)
6. Cybersix (Carlos Trillo/ Carlos Meglia)
7. Nippur (Robin Wood)
8. Matías (Sendra)
9. Nekrodamus (Horacio Lalia/ HGO/ W.Slavich)
10. Patoruzú (Dante Quinterno)

Golpeando a las puertas del Cielo: Pepe Sánchez, Larguirucho.



1. **FRANK MILLER (Sin City)**
2. John Byrne (Spider-Man: Chapter One, Generations)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Keith Giffen (guiones de The Vext)
5. Erik Larsen (Savage Dragon)
6. Jeff Smith (Bone)
7. George Perez (dibujos de Avengers)
8. Peter Bagge (preparando Oh, Yeah!)
9. Matt Wagner (Mage, Grendel, Dr.Mid-Nite)
10. Michael Allred (Madman)

Golpeando a las puertas del Cielo: Todd McFarlane.

MEJOR DIBUJANTE

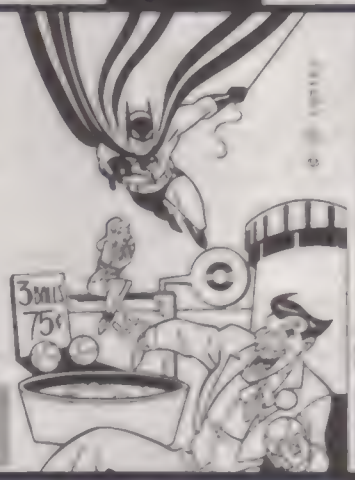
1. **TODD McFARLANE (tintas de Spawn)**
2. John Byrne (Spider-Man: Chapter One, Amazing Spider-Man)
3. Mike Mignola (Hellboy)
4. Jim Lee (Divine Right)
5. Frank Miller (Sin City)
6. Kelley Jones (The Hammer/ Batman)
7. Simon Bisley (varios proyectos)
8. Brian Bolland (portadas de Invisibles)
9. Alex Ross (portadas de Astro City)
10. Norm Breyfogle (preparando Anarky y Batman: Dreamland)

Golpeando a las puertas del Cielo: George Pérez.

MEJOR VILLANO

1. **JOKER (DC)**
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Ra's al Ghul (DC)
5. Prof.Neurus (Garcia Ferré)
6. Dr.Doom (Marvel)
7. Parallax (DC)
8. Doomsday (DC)
9. Apocalypse (Marvel)
10. Violator (Image)

Golpeando a las puertas del Cielo: Catwoman, Two-Face, Mr.Sinister.



MEJOR PERSONAJE

1. **BATMAN (DC)**
2. John Constantine (DC/Vertigo)
3. Death (DC/Vertigo)
4. Wolverine (Marvel)
5. Superman (DC)
6. Sandman (DC/Vertigo)
7. Swamp Thing (DC/Vertigo)
8. Hulk (Marvel)
9. Joker (DC)
10. Preacher (DC/Vertigo)

Golpeando a las puertas del Cielo: Groo, Spider-Man, Hitman, Spectre.

MEJOR DIBUJANTE ARGENTINO

1. **QUIQUE ALCATENA (Cabeza de Gorgona)**
2. Leonardo Manco (preparando Blaze of Glory)
3. Carlos Meglia (Livevil)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramírez, Cascioli y Calvi)
5. Enrique Breccia (unitarios para Italia)
6. Aneí Olivetti (Kingdom, Lobo)
7. Francisco Solano López (Los Internautas)
8. Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
9. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
10. Juan Zanotto (varios proyectos)

Golpeando a las puertas del Cielo: Eduardo Risso, Alberto Breccia, Mariano Navarro

MEJOR PERRA

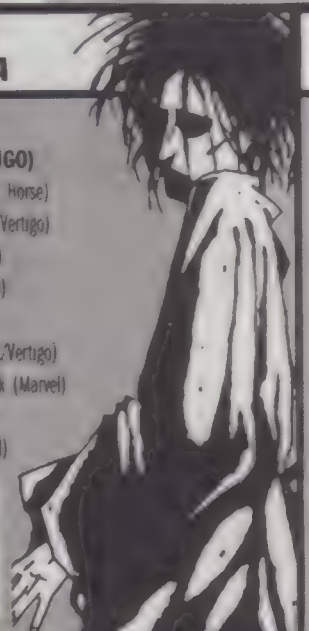
1. **ROGUE (Marvel)**
2. Cybersix (Mendiana/Planeta-DeAgostini)
3. Wonder Woman (DC)
4. Miel (Milo Manara)
5. Catwoman (DC)
6. Psylocke (Marvel)
7. Fire (DC)
8. Vampirella(Harris)
9. Storm (Marvel)
10. Lady Death (Chaos!)

Golpeando a las puertas del Cielo: Death, Glory, Fairchild.

MEJOR REVISTA

1. **SANDMAN (DC/VERTIGO)**
2. Sin City (Dark Horse)
3. Preacher (DC/Vertigo)
4. Aquaman (DC)
5. Spawn (Image)
6. Starman (DC)
7. Hellblazer (DC/Vertigo)
8. Incredible Hulk (Marvel)
9. Spectre (DC)
10. X-Men (Marvel)

Golpeando a las puertas del Cielo: Legion of Superheroes, JLA.



MEJOR GUIONISTA

1. **NEIL GAIMAN (Winter's Edge '98)**
2. Frank Miller (Sin City)
3. Alan Moore (The League of Extraordinary Gentlemen)
4. Garth Ennis (Preacher, Hitman)
5. Grant Morrison (Invisibles, JLA)
6. Peter David (Supergirl, Young Justice)
7. Mark Waid (Flash, Captain America Kingdom)
8. Alan Grant (Lobo, Terminator)
9. James Robinson (Starman, Leave it to Chance)
10. John Ostrander (Martian Manhunter, Qalliban)

Golpeando a las puertas del Cielo: John Byrne, Carlos Trillo.

© DC Comics

EL ARTE DE LAS CARITAS

Como algunos habrá notado, todas las caritas del número anterior eran narcisistas o autorretratos de guionistas y dibujantes de comics. Como es bastante difícil identificarlos, vamos a dar algunas pistas y, así sí, el que más nombres deduzca se llevará algún premio patente. Suerte!

LADO A (Tapa Dragon Ball)

3. Este señor va primero en una de nuestras ranking desde 1994.

6. Este dibujante empezó su carrera trabajando a la de la página 24-B pero aquí no [illegible] su propio estilo.

7. Este señor fue entrevistado para [illegible] Comiqueando durante 1998.

8. Este señor creó sus más grandes obras junto al guionista de la página 43-A y el de la página 20-B.

9. Este señor empezó trabajando al de la página 20-A y después charló al de la página 21-B.

10. Este señor es hermano del de la página 5-B.

11. Este dibujante da vida a los habitantes de una ciudad de éxito astronómico.

12. Este señor es hijo del de la página 8-A.

13. Este señor era francés y tuvo la desgracia de morir a los 33 años.

14. Este odioso señor fue colaborador y discípulo del señor de la página 40-A.

15. Este señor se hizo famoso dibujando patos.

16. Este señor vino a Fantabaires en 1998.

17. Este señor publicaba en Cáctel y ahora está en un aguero negro.

18. Este señor fue rey Wulf Said.

19. Este dibujante fundamental de la Silver Age no [illegible] un pelo de tonto.

20. Este señor tiene un pasado [illegible] y un hermano [illegible].

21. Este señor es amigo de [illegible] de la página 7-A y es la [illegible] una carrera fantástica.

22. Este señor no es dibujante, pero no importa.

23. Este señor creó grandes obras junto al guionista de la página 17-B, con quien comparte además su nombre de pila.

24. Este señor escribió varias obras los señores de las páginas 21-A y 44-A pero también sabe dibujar sus propios guiones.

25. Este señor se hizo famoso dibujando a un personaje sin cara.

26. Este señor fue objeto de un documental que le valió su apellido.

27. Este señor co-produce una revista humorística entre otros, con los señores de las páginas 41-A y 12-B.

28. Este señor escribió varias obras los señores de las páginas 21-A y 44-A pero también sabe dibujar sus propios guiones.

29. Este señor se hizo famoso dibujando a un personaje sin cara.

30. Este señor fue objeto de un documental que le valió su apellido.

31. Este señor dibujó El Comic de Nunca Acabar en Comiqueando.

32. Este señor [illegible] a los señores de las páginas 21-A y 22-B, entre otros.

33. Este señor [illegible] tenemos en [illegible] de nuestros rankings.

LADO B (Tapa Vertigo)

1. Este señor es hermano del de la página 11-A.

2. Este guionista trabajó con los señores de las páginas 7-A, 8-A y 21-A entre muchos otros.

3. Este señor ganó el Premio Eisneriza en Fantasticon '98.

4. Este señor dentró a un famoso concurso en 1987.

5. Este señor fue entrevistado para Comiqueando en el 1998.

6. Este señor es el creador de Sandman.

7. Este señor publicará en Comiqueando desde el año [illegible].

8. Este señor fue un famoso guionista y editor [illegible] en 1998.

9. Este guionista trabaja regularmente con los dibujantes de las páginas 20-A y 20-B.

10. Este guionista y editor [illegible] en 1998 en Argentina.

11. Este señor dibuja la parte cuyo [illegible] dibuja el de la página 7-A.

12. Este señor fue Autor del Mes en Comiqueando [illegible].

13. Este señor se hizo famoso dibujando a Batman y al principio seguía el estilo del de la página 24-B.

14. Este señor dibujó El Comic de Nunca Acabar en Comiqueando [illegible].

15. Este señor dibujó la parte de Green Lantern justo cuando la dejó el de la página 21-A.

16. Este señor fue ayudante del de la página 35-B y casi la hace [illegible] el de la 9-A.

17. Este guionista y editor [illegible] [illegible] por su [illegible] en el 1998.

18. Este señor [illegible] ayudante de la página 8-A.

19. Si este era español. Es el mismo de la página 24-A.

20. Este señor creó a un personaje cuya ficha apareció en Comiqueando nº25.

21. Este señor es [illegible] el Will Eisner argentino.

22. Este señor español se hizo famoso dibujando a un punk.

23. Este dibujante español trabaja mucho [illegible] junto a un guionista argentino.

24. Este señor [illegible] El Comic de Nunca Acabar en Comiqueando [illegible].

25. Este guionista escribió durante mucho tiempo [illegible] que fue [illegible] de las páginas [illegible].

26. Este señor [illegible] y si vara se [illegible] de Image y sus [illegible].

27. Este señor publicará todos los días en el diario La Nación.

28. Este señor pasó a [illegible] [illegible] por sus [illegible].

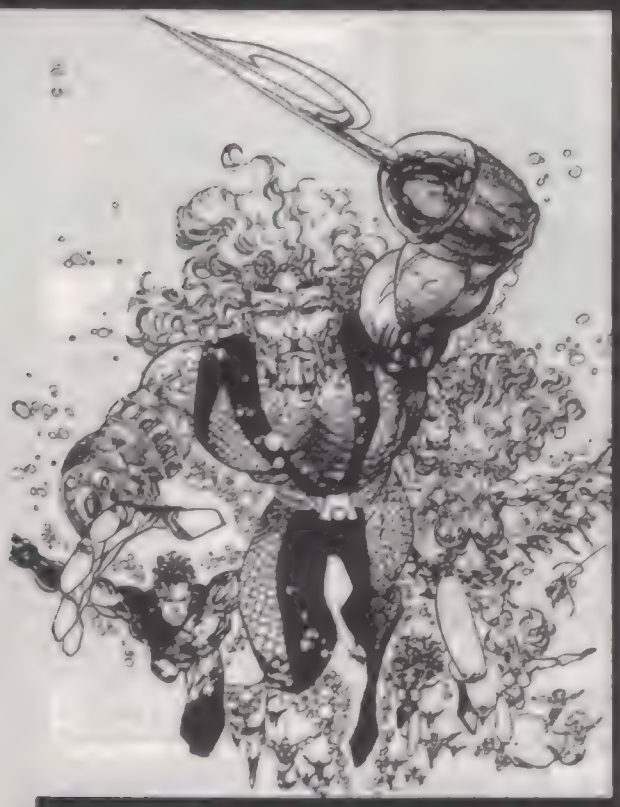
29. Este señor fue Autor del Mes en Comiqueando [illegible].

30. Este señor se hizo famoso dibujando a un [illegible] que mostraba el señor de la página 7-A.

31. Este señor norteamericano [illegible] a artistas de varios países, como los señores de las páginas 8-A, 10-A y 18-A en [illegible] muchos otros.

ANARKOMIX

EL ORÁCULO



Sin faltar jamás a la cita con quienes lo consultan, el omnisciente manantial de la sabiduría se abre una vez más ante las preguntas de los almas atormentadas por la duda. Estas son algunas de ellas.

*** Eduardo Parra pregunta:** 1 ¿Qué pasó con el Speedy de la Golden Age? No lo encuentro ni en Crisis. 2 ¿Qué pasó con Cyborg después de New Titans nº107?. 3 ¿Qué pasó con Harbinger, Ram y Gloss?. 4 ¿Cómo es posible que Ted Grant siga siendo Wildcat? ¿Cuántos años tiene?. 5 ¿En alguna editorial yanki existe algún héroe argentino? 6 ¿Qué fue de Pariah, Hector Hammond y Extant? 7 ¿Qué pasó con el Aquaman de la Golden Age?

Respuestas: 1 **En Crisis aparece, pero el colorista lo pintó por error como si fuera Green Arrow. Esto está corregido en el hardcover. En esa misma saga, Speedy fue eliminado retroactivamente de la continuidad.** 2 **Regresó sobre el final de esa serie (nºs 125-130) convertido en Cyberion.** 3 **Los tres sobrevivieron milagrosamente a la paliza que se comieron los New Guardians en Green Lantern nº32, pero ninguno volvió a aparecer.** 4 **Como Bo, pero se la re-banca.** 5 **Sí, hay unos poquitos. La más conocida es María Rivas, de los ES-Pers, una serie que hasta hace poco publicaba Image.** 6 **Pariah apareció por última vez en War of the Gods. La última aparición grossa de Hector Hammond fue en la saga Gorilla Warfare (Green Lantern nºs 30 y 31 y Flash nºs 69 y 70), pero tuvo pequeños roles en Underworld Unleashed y en uno de los unitarios del JLA 80 Pages del '98. Extant se rajó sobre el final de Zero Hour y no volvió a aparecer desde entonces.** 7 **También fue eliminado retroactivamente de la continuidad.**

*** Dante Báez pregunta:** 1 El suplementito de Kingdom Come que vino con la Comiqueando nº33, ¿está editado formalmente? ¿Es parte de algún libro especial, o de una segunda parte aún no editada?. 2 ¿Qué etapa de Batman cubre la miniserie Batman: The Lost Years?

Respuestas: 1 **Son páginas que agregaron Waid y Ross a la recopilación en libro de Kingdom Come.** 2 **Esa miniserie es parte de la continuidad de la serie animada y cubre los años en que Dick Grayson se separa de Batman para adoptar luego la identidad de Nightwing, y Batman conoce a Tim Drake, quien se convierte en el nuevo Robin.**

*** Mariano Arribillaga pregunta:** 1 ¿Cuáles son los comics más exitosos en Australia?. 2 ¿Existen comics sobre el surf?. 3 ¿Qué fue de la Firebrand de los '40?. 4 ¿Cómo hacen para elegir las fichas que van a publicar?

Respuestas: 1 **Los de superhéroes. Australia es un mercado que todavía no fue invadido por el manga y tiene una larga tradición de ediciones de Marvel y DC, más algunos superhéroes autóctonos.** 2 **No conozco ninguno, pero de ahí a afirmar que no existen...** 3 **Si se murió, nunca nos contaron cómo. En una de esas, todavía vive.** 4 **Algunas responden al criterio lírico-genital (publicamos lo que se nos cantan las bolas), otras están pensadas como series (la serie de los velocistas de Diego, por ejemplo), otras funcionan como secuelas de las notas centrales (Juanma y sus villanos de X-Men, Fede Gatti y sus Legionarios, Dr.Sax y sus Avengers, Diego y los personajes de la onda Green Lantern) y otras porque nos las piden hasta el cansancio (Fairchild, Nippur, X-Man, etc.).**

*** Alexis Villagra pregunta:** 1 ¿Cómo andan en EEUU las ventas de los títulos de Batman?. 2 ¿Existe algún crossover entre Azrael y Nightwing?. 3 ¿Van a seguir saliendo recopilaciones de la JLA del nº16 en adelante?. 4 ¿Vid va a publicar algún Elseworlds de Batman?.

Respuesta: 1 **Las cuatro series se mantienen entre los 60 títulos más vendidos, pero con cifras muy inferiores a las de los buenos tiempos.** 2 **No, pero ambos participan en algunas sagas que enlazan el bati-verso.** 3 **Ya salió un cuarto libro que recopila los números 16 al 22.** 4 **Eso preguntáselo a la gente de Vid.**

*** Ricardo Roche pregunta:** 1 La serie de Creeper [illegible] de la continuidad del universo DC? 2 ¿Qué hizo Mark Evanier, antes de trabajar en la JofA junto a Gardner Fox? 3 ¿Qué [illegible] Blue Beetle antes de entrar en Aquaman? 4 ¿Va a salir algún Secret Files o algún Legends of the DC Universe protagonizados por Aquaman?

Respuestas: 1 **Sí.** 2 **Sekowsky comenzó su carrera a principios de los '40, con una serie de funny animals llamada Ziggy Pig and Silly Seal, con guiones de Stan Lee (!). Entre el '40 y el '60 trabajó para todas las editoriales de la época en comics románticos, westerns, bélicos, comedias tipo Archie, terror, animalitos, ciencia-ficción o superhéroes (llegó incluso a dibujar al Captain America antes de su primera cancelación).** 3 **El último anual de Wonder Woman y alguna boñiguita para Liefeld.** 4 **El Secret Files de Aquaman ya salió. Una saga en Legends... lo veo más difícil.**

*** Sebastián Rizzo pregunta:** En la edición de Ivrea de Medieval Spawn/ Witchblade no pusieron el nombre de Spawn en la tapa y adentro dicen que es porque está prohibido. Si es así, ¿por qué Vid y Planeta-De Agostini lo ponen?

Respuesta: El problema radica en que Witchblade/ Medieval Spawn es un comic de Top Cow y Top Cow no tiene los derechos sobre el nombre y el logo de Spawn. Entonces, cuando Top Cow licencia esta serie a un editor extranjero, le exige omitir el logo de Spawn. Vid y Planeta, en cambio, le compran los derechos sobre Spawn al propio McFarlane.

TE INVITAMOS A CONOCER LA

SILVER AGE

COMIQUEANDO

N° 38

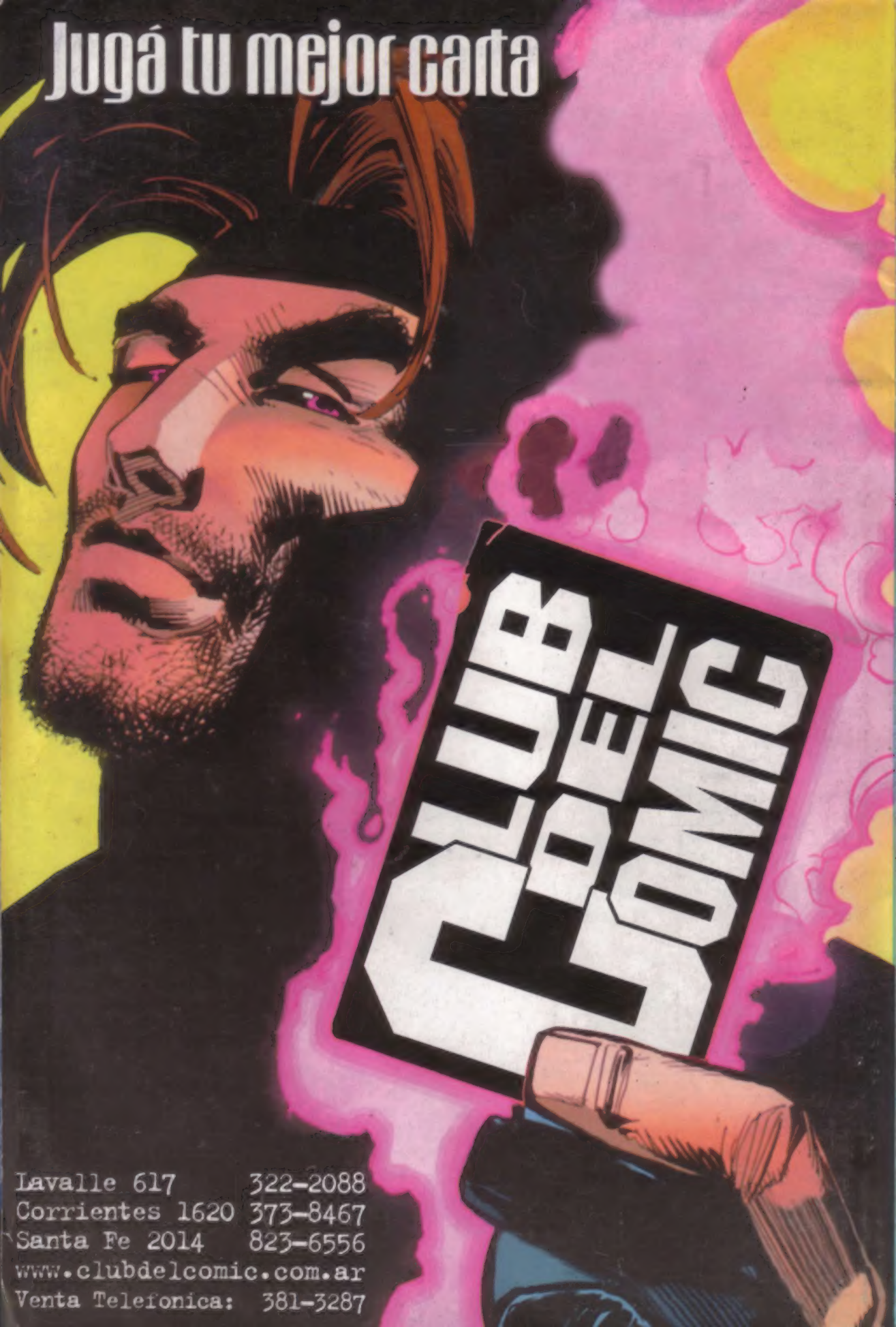
EMPIEZA EL SUPLEMENTO

JLA

Y ADEMAS

BRUNO HELMET • FICHAS • AMORFI • MULEDOG • EL COSTADO OSCURO • Y LOS REPORTAJES A FERNANDO DE FELIPE Y NAOKO TAKEUCHI

BUSCALA EN MARZO


Jugá tu mejor carta
CLUB DEL COMIC
Lavalle 617 322-2088
Corrientes 1620 373-8467
Santa Fe 2014 823-6556
www.clubdelcomic.com.ar
Venta Telefonica: 381-3287

COMIQ

#1

Superman: Ren & Stimpy. Reportajes: John Byrne y Carlos Trillo. Comic de Cazador. Suplemento X-Men.

#2

Es al pedo que te cebes con lo que trae este número, porque está agotado.

#3

Especial Crisis / Zero Hour. Reportaje: Robin Wood. Comic de Cazador. Suplemento X-Men.

#7

Vertigo. El dibujo animado de X-Men. Reportaje: Caloi. Comic de Dani the O. Suplemento X-Men.

#8

Mega-encuesta. Ren & Stimpy. Meteoro. Reportajes: Todd McFarlane, José Muñoz, Chris Claremont. Suplemento X-Men. Superposter color.

#9

Beavis & Butt-Head. DC / Perfil. Reportaje: Leonardo Manco. Comics de Lucas y Dani the O. Suplemento X-Men.

#10

El regreso de Batman. Robotech II. Marvel en Argentina. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

#11

Marvel en Argentina. Disney por argentinos. Reportajes: Stan Lee y Cacho Mandrafina. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

#17

Spider-Man. Reportajes: Quino, Matt Groening y John Romita Jr. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

#18

Marvel vs. DC. La crisis de la historieta argentina. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

#19

Patoruzú. Space Ghost. Ganadores del Concurso. Reportajes: Erik Larsen y Quique Alcatena. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men. Superposter color.

#20

Caballeros del Zodiaco. Amalgam. Reportajes: Neal Adams y Miguel Rep. Comics de Megaman! y los Big Books. Suplemento X-Men.

#21

Cybersix en TV. The Spectre. Reportaje: Simon Bisley. Comics de Megaman! y Leo Manco. Suplemento X-Men. Superposter color.

#27

El nuevo Superman. Mazinger Z. Reportaje: Jordi Bernet. Comic del Caballero Rojo. Suplemento Star Wars.

#28

Dragon Ball. Las películas de Batman. Caballero Rojo. Tintín. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

#29

Star Wars vs. Star Trek. Genesis y New Gods. Sonoman. X-Men. Reportaje: Dan Jurgens. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

#30

El Eternauta. Hulk. He-Man. Reportaje: Garth Ennis. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

#31

Spawn. Ganadores del Concurso. Reportajes: Todd McFarlane y García Ferré. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

UEANDO

Los Simpsons. Hiatus. Reportaje: Humoristas Argentinos. Comic de Cazador. Suplemento X-Men.

Ultraviolentos. Fuerza G. Reportaje: Los Cazadores. Comic de Cazador. Suplemento X-Men.

El Universo DC post-H Cero. Reportaje: Carl Meglia. Comic de Luc Suplemento X-Men.

Image. Los Superamigos. Reportajes: Solano Lopez y Jodorowsky. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men. Superposter color.

X-Men: la Era de Apocalipsis. Dibujos animados. Reportaje: Juan Sasturain. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

Batman Forever. Astroboy. Judge Dredd. Cazador. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

Asterix. Sandman. Reportajes: Neil Gaiman y Dave McKean. Comic de Cybersix. Suplemento X-Men.

Caballeros del Zodiac Underworld Unleashe Reportajes: Peter Davi Ariel Olivetti. Comic d Cybersix. Suplemento X-

Las secuelas de Macross. Onslaught. Reportaje: Eduardo Risso. Comic de Fernando Calvi. Suplemento X-Men.

Homenaje a 1986: Dark Knight. Watchmen. Reportaje: Dave Gibbons. Comic del Tocris. Suplemento X-Men.

Sailor Moon. Lucky Luke. Final Night. Reportajes: Grant Morrison, Jim Lee y Rob Liefeld. Comic del Caballero Rojo. Suplemento X-Men.

Los Simpsons. Doctor Fate. X-Men, la serie animada. Reportaje: Horacio Altuna. Comics de Humberto Pollo y Caballero Rojo. Suplemento Star Wars. Superposter color.

Legion de Superheroe Reportajes: Juan Gime Carl Macek. Comic d Caballero Rojo. Suplem Star Wars.

Batman: la serie animada. Dragon Ball Z. Avengers. Reportaje: Jerry Robinson. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

La Golden Age. Dragon Ball GT. Reportaje: historietistas alternativos. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars. Epilogo de Kingdom Come a todo color.

X-Men. Patoruzu. Green Lantern. Super Agente Cobra. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

Batman: No Man's Land. Neon Genesis Evangelion. Reportajes: Cels Pinol y autores de comic-books argentinos. Comic de Bruno Helmet. Suplemento Star Wars.

Guia de personajes Dra Ball. Vertigo. Spirou. S Park. Reportaje: Carl Pacheco. Comic de Br Helmet. Suplemento S Wars.